'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

창간 6주년 기념 특대호

98.12

CHAMP

집중공략

PS 화성이야기
삼파기타
슬레이어즈 원더풀

SS 피아캐럿에 잘 오셨습니다!2

ARC 소울칼리버

드디어 전설 속의
'젤다'
가 온다!

파워특보

- 영원한 기대작 「파이널 판타지VIII」
- 요술공주 세리가 찾아 왔어요 「마법소녀 대작전」
- 게임아츠, 드디어 DC 프로젝트 시동 「삼국지」
- 나오미와 DC, 최초로 동시 발매되는 「파워스톤」

GO! GB 공략왕 Vol.1 드래곤 퀘스트 몬스터즈
GO! GB 공략왕 Vol.2 포켓 몬스터 피카츄 POCKET MONSTERS PIKACHU

특별부록
「GO! GB 공략왕 Vol.2」
「소울칼리버」 캐릭터 뱃지

POWER

정가 6,800원

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 09

ISSN 1227-7177

날아라 슈퍼보드

幻想西遊記
환상서유기

만화 비디오로도 나왔습니다!

KBS 한국 만화영화 10년의 결산!

국내최초 만화영화 음악 스테레오!

11월 23일 비디오샵에서 만나요

떴다하면 걱정마셔!
확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!

날아라 슈퍼보드

DM

사오정!
제발 나좀 그만 웃겨줘!

사오정 시리즈 포켓북과
캐릭터 뺏지 증정!

발매원 E2 SOFT

개발원 KCT

The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.

지금 서점에서 구입하세요!

인기 TV 만화
「날아라 슈퍼보드」를
RPG 게임으로 만난다!!

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.
   예금주 : (주)이투소프트
   국민은행 : 032-25-0013-682
   농협 : 373-01-004241
   서울은행 : 21508-1897901
2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

찬스 III

사오정을 잡아라!

게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뱃지 중에 사오정 뱃지가 나오면 바로 E2 소프트(02-3142-6886)로 전화를 주세요.

왜냐하면요?...
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!

「사오정 시리즈」 이벤트 당첨자 발표

사오정시리즈 이벤트에 응모해 주신 분들께 감사드립니다.

당첨되신 분들은 상품 우송을 위해 E2 소프트(02-3142-6886)로 전화를 해주시기 바랍니다.

상품은 11월 5일 이후에 우송됩니다.

사오정상(5명) - 3D카드

썰렁상(15명) - 슈퍼보드 게임

퇴마전설

退魔傳說

국내최초!

- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원

찬스!!!

「행운의 부적」을 잡아라!

행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.

패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).

또, 한가지!

금은자래부적이 없다고 실망하지 마세요.
금은자래부적을 제외한 패키지 안의 5가지 부적을 모아오시면 최신 부두2 3D카드를 갖게 되는 더 큰 기회가 기다립니다.
(패키지 안에는 2종류의 부적이 들어있습니다)

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.

   예금주 : (주)이투소프트
   국민은행 : 032-25-0013-682
   농협 : 373-01-004241
   서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

개발원 TRIGGER Soft GAME&MULTIMEDIA

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략 CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지

프리미엄급 공략전문 게임무크지 「공략 씨디 챔프」

공략 CD CHAMP GAME MOOK Vol.3

The Only Mook with total solutions for hit & best games

실행되는 게임이 250개!!

최신 인기게임 완전공략

느끼는 공략, 브로마이드 「공략 맵」 제공

무한CD1, 2

값 15,000원 (CD 2장 포함)

플러스 1

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 야화 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2… 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2… 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

JEJU MEDIA
제우미디어

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영동서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 센터서 (02)983-3900 동대문 지산 (02)245-3686 마포 전영서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경학서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성재서 (02)457-2891 동포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예전서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역/ 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 마니 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 홍원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대광총판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성실서 (0343)66-3400 의정부 의평도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 경북지역/ 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 정은서점 (0546)461-7824 김천 꽃동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대한 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예루서점 (0562)73-4870 경남지역/ 마산 대명서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 센터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 부산지역/ 김해 부산서 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)503-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 연대서 (051)467-8011 충북지역/ 제천 경북 (0443)47-3816 청주 센터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역/ 논산 보문 (0461)32-3156 대전 형림서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역/ 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경학서점 (0361)241-2015 전라지역/ 광주 승일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대명서적 (0662)62-2111 목포 연대서적 (0631)44-2711 전북지역/ 이리 대동서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 군산 대동서적 (0654)452-3434 제주지역/ 제주 광명서점 (064)33-7030

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE

게임보이칼라(가격전화문의)

네오지오포켓(가격전화문의)

포켓몬 키홀더 6 ₩3,500

바이오하자드액션휘규어 ₩30,000

슈퍼로봇대전 동영편 ₩11,500

소닉 LCD게임 ₩13,000

세가걸즈키체인휘규어 ₩3,800

※ 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

통신판매 START

(운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)323-5338 ◆ 계좌번호 농협 373-02-038776 김현미

상품	가격
✤ 플레이스테이션 본체 · 220V	(가격: 전화문의)
✤ 플레이스테이션 콘트롤러 · 듀얼쇼크	(가격: 전화문의)
✤ 포켓 피카츄	₩39,000
✤ 포켓몬 손위에 올리면 램프가 피카츄	₩19,500
✤ 포켓몬 시끄럽다 나이스	₩22,000
✤ 두근두근 메모리얼 머그컵 A,B(각 6개 세트)	₩72,000
✤ 에어니미 레이 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✤ 후지사키 시오리 직소퍼즐 벽시계	₩46,000
✤ 포켓몬 피카츄 도기 저금통	₩18,000
✤ 포켓몬 사진 프레임	₩14,500
✤ 사쿠라 대전 2 직소 퍼즐시계	₩52,000
✤ 어루쿤데스	₩39,000
✤ 어쓰메테 고질라	₩45,000
✤ 박사이즈 피카츄	₩12,000
✤ 포켓 옐로 게티	₩39,000
✤ 키홀더	
신세기에반게리온(6개세트)	₩16,800
센치멘탈그라피티(6개세트)	₩25,200
세가히어로즈스페셜(6개세트)	₩19,800
카드캡터 사쿠라 스윙(6개세트)	₩16,800
기동전사 건담 라이트(5개세트)	₩30,000
슈퍼로봇대전 열혈콜렉션 5(6개세트)	₩24,000
✤ 휘규어	
센치멘탈그라피티 사와타리 호노카 外1/6	₩55,000
신구지 사쿠라外 사쿠라대전	₩30,000
에어니미 레이 플러그 슈츠1/5	₩82,000
나데시코 콜렉션 휘규어(4개 세트)	₩42,000
슈퍼로봇 대전 선라이즈 편 (6개세트)	₩63,000
슬레이어즈 TRY 리나 外	₩37,000
에어니미 레이 & 아스카 1/6	₩78,000
센티멘탈그라피티 A,B(각6개세트)	₩57,000
두근두근 메모리얼 A,B(각6개세트)	₩72,000
건담 미니휘규어 콜렉션 2(6개세트)	₩34,800
캣츠아이(3개세트)	₩28,500
시티헌터(3개세트)	₩28,500
에어니미 레이 제복 1/6	₩60,000
에어니미레이 플러그슈츠 1/4	₩120,000
후지사키 시오리 1/5	₩105,000
마크로스 개워크	₩36,000
마크로스 발키리	₩39,000
에반게리온 초호기	₩138,000
에반게리온 초호기 스페셜	₩162,000
K.O.F쿠사나기교(폴리스톤제질)1/11	₩80,000
스트리트 화이터 춘니(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
뱀파이어 쉐어버리리스(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
사무라이스피릿츠 나코루루(폴리스톤제질)1/11	₩72,000
버철온 콜렉션(4개세트)	₩46,000
건담 미니 휘규어 콜렉션 3(6개세트)	₩34,800
나데시코 리얼 모델 유리카	₩40,000
나데시코 리얼 모델 루리	₩38,000
버철온 리얼모델 바이퍼 II	₩32,000
버철온 리얼모델 테무진	₩32,000
에반게리온 리얼모델 영호기	₩32,000
K.O.F 야가미 이오리(폴리스톤 제질)	₩80,000
루팡 3세 액션 휘규어(5개세트)	₩43,000
건담미니 휘규어 콜렉션 4(5개세트)	₩30,000
✤ 트레이딩카드	
쌍계의(5팩)	₩21,500
대운동회(5팩)	₩21,500
에브 더 로스트 원 Vol.2(5팩)	₩24,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
은하아가씨 전설 유나(5팩))	₩28,000
만능문화 고양이 아가씨(5팩))	₩20,000
노엘 Vol.2(5팩)	₩19,000
드래곤 볼 Z(5팩)	₩24,000
엘하자드(5팩)	₩21,500
스레이어 Z(5팩)	₩24,000
두근두근 메모리얼 Vol.4(5팩)	₩24,000
건담 크로티클 3(5팩)	₩20,000
수퍼마리오(5팩)	₩20,000
남코오퍼셜(5팩)	₩19,000
소녀혁명 우테나(5팩)	₩20,000
올 캡콤 월드(5팩)	₩20,000
프린세스 메이커 1~2(5팩)	₩24,000
피아캐럿트에 오세요! 1~2(5팩)	₩24,000
랑그리사 3&4(5팩)	₩22,500
마크로스(5팩)	₩22,000
슬레이어즈 무비 스페셜(5팩)	₩22,000
수퍼리얼 마작(5팩)	₩20,000
천지무용(5팩)	₩22,500
SNK 콜렉션(5팩)	₩20,000
화이날 로맨스 4(5팩)	₩20,000
피아캐럿에 오세요! 1&2(5팩)	₩29,000
피아캐럿에 오세요! 메탈카드 2(3팩)	₩26,400
도키메키 메모리얼 Vol5(5팩)	₩22,500
건담크로니클 4(5팩)	₩20,000
SD건담 월드 셀더스 EX(10팩)	₩13,000
랑그리사 스페셜 에디션(3팩)	₩18,000
유구환상곡 2(5팩)	₩24,000
나데시코 3(5팩)	₩20,000
킹오브화이터즈 98(5팩)	₩25,000
수퍼리얼 마작 2(5팩)	₩20,000
프린세스메이커- 꿈꾸는 요정(5팩)	₩22,000
만능문화고양이아가씨(5팩)	₩20,000

직영점

압구정점 02)549-3705

전문점

대학로점 02)3675-3375

부천점 032)653-7632

강남역점 02)3482-3375

PC 통신점

하이텔 go newtype

뉴타입 통신 판매점 080-548-2937

코너특약점

수원특약점 0331)251-1617

★ 전문점 · 코너특약점 (지방) 모집중!!!

- 일부 상품을 일반 도매 실시합니다 -

■ 수입 · 발매원/ 토마토 클럽 Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5172

보물섬

게임기. PC 복합 할인 매장 ◈문의전화 (02)719-4564 (02)716-7052

체인점 모집

- 개업상담
- 체인점 개설후 사후관리
- 계속 수입되는 품목 및 신프로 지원
- 각종 게임기 및 팩
- 차세대 게임기 및 CD
- 게임 주변기기 및 악세사리
- PC게임(비스코, 하이콤, SKC, 쌍용, 동서 카마 엔터테인먼트)
- PC악세사리 및 주변기기
- CD방, 게임방

통신판매

- 농협: 011-01-355112 • 하나: 113-053981-00105
- 조흥: 952-04-062-485

예금주: 황광동

IMF 비수기 저비용으로 고소득 보장 신규창업이 중요합니다. 일단 한번 도전해 보십시오.

매장	전화
강릉 게임 짱 (축 오픈)	0391-653-2848
마산 게임나라 컴퓨터세상 (축 오픈)	0551-222-1320
일산 댕이가 피는 컴 소프트 (축 오픈)	0344-905-8249
안양 게임천국 (축 오픈)	0343-423-5465
쥬리기 게임랜드(성수동)	461-4204
청담동 게임프라자	3445-7807
경기광주 게임프라자	0347-65-2519
의정부 게임프라자	0351-43-0087
하남 컴퓨터 게임프라자	062-953-5530
게임프라자(분당호지촌)	0342-707-8250
게임&캐릭터(부천)	032-655-1638
게임 & 캐릭터(부산)	051-529-7445

서울 용산구 한강로 3가 나진 13동 나열 122호

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

너무 재미있을 땐 잠시 덮어두셔도 좋습니다!

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

NOVEMBER 1998

11월호

공략노하우
퇴마전설/ 듄 2000

게임시사회
풍운/ 발더스 게이트

이벤트 150개 모두 공략

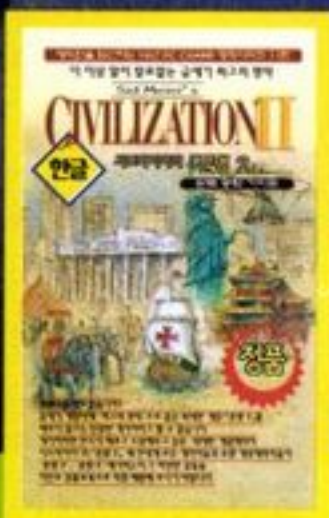
추천공략/ 뭐 이런 게임이 다있노? 사오정보다 더 재미있는 게임!!
날아라 슈퍼보드

風풍 雲운

기획특집
꿈을 살리는 연속기획: 게임제작자가 되자 ❶
「나는 이렇게 해서 게임제작자가 되었다!」

장르별 기대작 안전점검
「요 게임들 때문에 올겨울이 기다려진다!」

늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!

완벽공략
장기스칸 4
헥스플로어
동급생 2

게임특집
동서게임채널의 「삼국지 2」
떴다! 「퀘이크 3」

★이렇게 하면 반드시 이긴다!
스타크래프트 「게임방」 필승비법

1 정품부록
한글
위대한 제작자가 만든 금세기 최고의 명작
시드마이어의 「문명 2」
퇴마전설 패치+스타크래프트 1.03 최신패치+
파퓰러스 3 체험판+징기스칸 4 체험판 등…

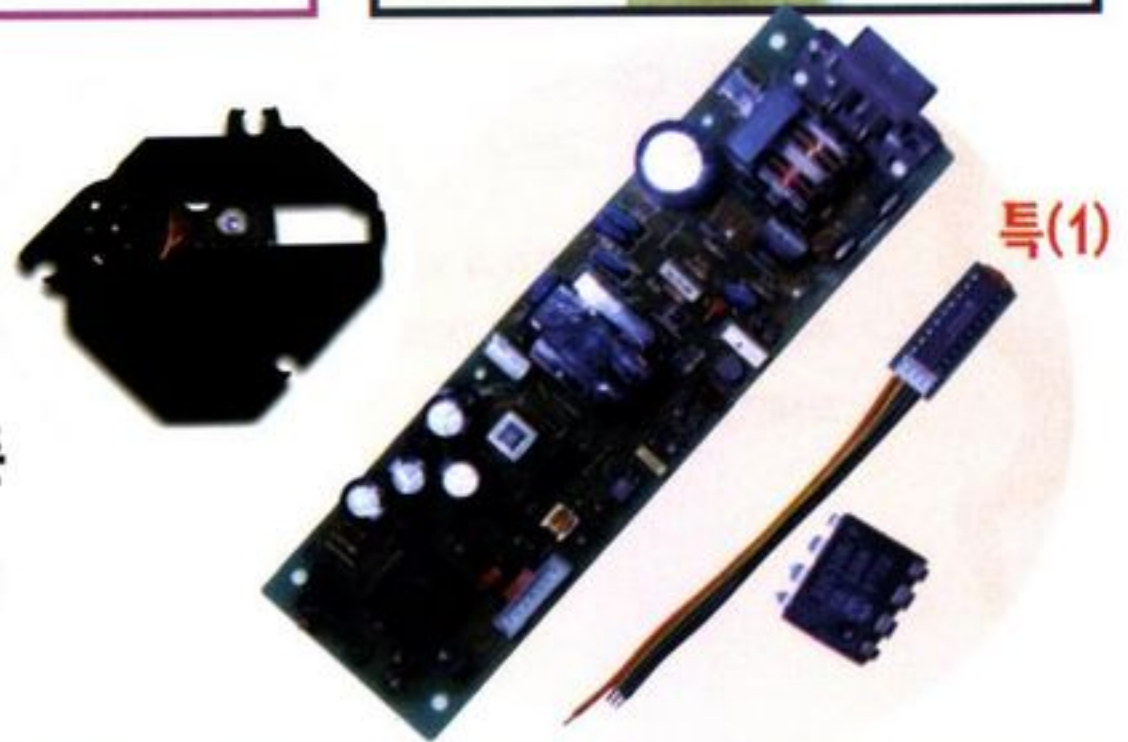
SID MEIER'S CIVILIZATION II
시드 마이어의 문명 2
PC CHAMP

2 별책부록
최고의 명작을 쉽게 즐길 수 있도록 해주는
'문명 2 완전공략본'

http://www.powerzine.com

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

값 7,800원(정품 CD부록 포함)

국내 게임업체 현황 실태 조사

- 국내 게임개발 지원 활성화 및 국산 게임의 해외 진출 돕기 위해 -

월간 게임파워는 자매지인 월간 PC챔프와 함께 국산 게임업체 현황 및 업체별 개발 제품에 대한 실태 조사를 실시합니다.

본 실태 조사는 문화관광부의 국산 우수게임의 해외홍보 등을 위한 "국산게임 및 개발업체의 데이터베이스 구축" 사업의 일환으로, 국내 게임업체들에 대한 정확한 현황 파악과 개발 제품에 대한 데이터베이스 구축(영문화 작업 후 정부기관 웹사이트 및 문화관광부 발행 해외 홍보지를 통해 홍보 예정)을 통해 국산 우수게임과 개발업체에 대한 정부의 적극적인 지원 및 해외 홍보를 주목적으로 하고 있습니다.

본 실태 조사의 대상은 국내 게임업체로서 업소용 아케이드 게임업체, 비디오 게임업체, PC게임업체, 온라인 게임업체 등을 총망라하며 개발업체와 유통업체를 모두 포함하고 있습니다.

국산게임의 진흥과 해외시장 진출의 장을 열어줄 이번 게임DB구축 사업의 대행업체로 (주)제우미디어가 선정되어 연구과제 조사 용역기관으로 활동하게 되었사오니, 본 조사에 국내 게임 개발업체 및 유통업체 관계자 여러분들의 많은 관심과 협조를 부탁드립니다.

조사목적 : 국산 게임 및 개발업체의 데이터베이스(영문화 작업후 정부기관 웹사이트 및 문화관광부 발행 해외 홍보지를 통해 홍보예정) 구축

주　관 : 문화관광부

조사대행 : (주)제우미디어

문　의 : 02-3142-6848/ 02-3142-6845

업무총괄담당 : 김관구

본 실태조사와 관련하여 공문이 발송되고 있사오니 조사 대상 명단에 포함되지 않아 공문이 도착하지 않은 업체나 추가로 국내 게임업체 DB에 수록되고 싶은 업체는 (주)제우미디어(담당 : 김관구)로 연락을 주시면 수록양식을 보내드립니다.

(주)제우미디어 PC CHAMP / 게임파워

문화관광부

COVER 1998.12월호

이번 달에는 드디어 젤다가 발매된다. 그것도 GB용 젤다와 N64용 젤다가 모두. 과연 이것으로 닌텐도가 새로운 발전의 토대를 마련할 수 있을 지는 미지수이지만 다만 한가지 바라는 점은 일본 문화 개방과 함께 우리도 공감할 수 있는 젤다와 같은 기쁜 소식이 있기를 바랄 뿐…

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

지역 / 총판점	전화
서울지역	
강남 영동서	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 대영서	689-0622
도봉 성지서	983-3900
동대문 지산	245-3686
용산 마포 진영서	712-5824
서초 금비	534-9075
송파 강희서	416-5101
중구 수송서	272-0803
성동 성지서	457-2891
영등포 지성서	847-8702
동작 영우서	816-1788
은평 서대문 세진서	357-6045
종로 한일	737-3491
강서 영민도서	697-7995
관악구 관악서	823-5121
경기 지역	
인천 인천서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0234
수원 종합도서	0331-41-6300
일산 대일총판	0344-977-4428
남강서적	02-971-2236
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심서	0343-85-2984
의정부 희림도서	0351-876-6304
광역 경기문고	0333-53-0524
광명 광명서	02-897-6772
부산 지역	
부산동아일보	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화랑	051-865-0150
부산(사구)진흥	051-466-9386
부산 한대서	051-467-8011
경북 지역	
경주 동화서적	0561-772-4108
구미 등문서점	0546-461-7824
김천 왕동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 매문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-4672
포항 예지서점	0562-73-4870
경남 지역	
마산 태양서	0551-44-7428
울산 녹수서적	0522-49-4275
진주 샘터	0591-55-3991
충무 동아일보	0557-43-5785
충북 지역	
제천 경북	0443-47-3816
청주 샘터서적	0431-60-9472
충주 한림서	0441-847-2819
충남 지역	
논산 보문서점	0461-32-3156
대전 원림서	042-632-6799
천안 회성서적	0417-551-3073
강원 지역	
강릉 영동서적	0391-645-336
삼척 영동서	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0371-42-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015
전남 지역	
광주 삼일	062-225-9134
순천 일신서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
목포 현대	0631-44-2711
전북, 제주 지역	
이리 대흥서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-84-9884
제주 경원서점	064-33-7030
군산 대흥서적	0654-452-3434

비디오 게임정보 700-2377, 불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

CONTENTS

특보

기획 특집

현장 취재

파워풀 집중 공략

특별부록

GB 공략왕 VOL.2
「드퀘 몬스터/포켓몬 피카츄」

「소울 칼리버」 캐릭터 뱃지

WORLDWIDE NEWS LINE

전격왕 특집 기사

파워 인터뷰

게임 랭킹

플레이 스테이션 게임라인

새턴 게임라인

컴보이64 게임라인

아케이드 게임라인

연재 만화

명작스테이션

독자방

게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인 서인석
편집주간 조 신
챔프취재팀 **팀장**/이성필 이재덕, 박현선 이우진, 구연정, 이연수 **객원기자**/문익준, 김신권 **통신원**/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀 **팀장**/양연이 안은경, 김해정 **일러스트**/정종석 **어시스트**/C&C, 라오미
챔프기획팀 **팀장**/이상엽 김경미, 안석종, 정영미 이우석, 배준성
제작팀 **팀장**/이동백
영업팀 **팀장**/최종현 손용락 대리, 임용규
광고팀 **팀장**/손대현 이연수
관리팀 박영미, 권태영, 김희정, 권은아
발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격/ 6,800원
1년 정기구독료/ 74,800원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP

★ 접속방법:ATDT 01410 ➜ Champ ★

행운의 챔프 퀴즈 대잔치 !!

날아라 슈퍼보드 타기! 사이버 카지노

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈 1번 사이버 카지노

기간: 1 차: 매월 1일~15일
2 차: 매월 16일~말일
발 표: 매월 1일과 16일

퇴마전설 타기! 스피드 퀴즈

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈 2번 스피드 퀴즈

기간: 매주 토요일 오전 10시부터
그 다음주 토요일 오전 10시까지
발표: 매주 토요일 오전 10시

01410 인포샵 챔프 !!

★ 접속방법:ATDT 01410 ➜ Champ ★

화끈한 경품이 가득해요 !!

플스 타기! 도전 챔프 퀴즈

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈 11~14번 상식/연예/게임/스포츠

기간: 1 차: 매월 1일~15일
2 차: 매월 16일~말일
발 표: 매월 1일과 16일

닌텐도 타기! 숫자야구 게임

★ 접속방법: 21번 경품타기 퀴즈 21번 숫자 야구 게임

기간: 매월 1일~말일
발표: 매월 1일

champ! 경품타기 퀴즈 대잔치 !

게임파워가 벌써 6살?

게임파워 취재진 전격 공개!!!

HAPPY BIRTHDAY TO GAME POW

게임파워 창간호를 사보던 초등학생이 이제 내년이면 대학생이 됩니다. 창간 이후 6년이란 세월을 지켜온 것을 자축하고 더 많은 6년, 아니 100년을 바라보는 게임파워가 될 것임을 약속하면서, 지금까지 독자로부터 많은 요청이 있었지만 한번도 공개되지 않았던 담당 기자들의 사진을 전격 공개합니다.

이인분
성명: 이성필, 담당:팀장,
나이: 중후한 30대, 선호 게임장르:
GB류, 작품명: "왜, 꼽냐?"

EJ 德
성명: 이재덕, 담당: 랭킹, 나이: 애매한
20대 후반, 선호 게임장르: 액숀,
작품명: '회춘-젊음이여, 다시 오라!'

아가박
성명: 박현선, 담당: 플레이 스테이션,
나이: 먹어진 50 + α, 선호게임 장르:
잡종, 작품명: '고독한 교주'

허우적
성명: 허우진, 담당: 아케이드,
나이: 2?, 선호 게임장르: 애물게임류,
작품명: '사진은 본 인물과 상관없음!'

구구리
성명: 구연정, 담당: 닌텐도64, 나이
: 시집갈 나이, 선호 게임장르: 치고
부수는 액션, 작품명: '이건 사기야!'

가지
성명: 이현수, 담당: 새턴·드림
캐스트, 나이: 25세, 선호 게임장르:
전략시뮬, 작품명: '무죄!'

MOON CHILD
성명: 문학준, 담당: 겜훈장, 나이:
30세 - β, 선호 게임장르: ALL
GAME 작품명: '문 바이요 2'

McWILD
성명: 김신권, 담당: 아트 갤러리·
게시판, 나이: 22세, 선호 게임장르:
격투액션, 작품명: '천상천하 유아독좋'

열심히 하겠습니다!

게임파워 취재팀 일동

국내 뉴스

News

플스 신 기종 「SCPH-7500」 등장설의 진상

10월 중순경부터 국내 시장에 「SCPH-7500」이라는 플레이스테이션의 신 기종이 등장, 사용자들의 관심을 끌고 있다.

그러나 이 제품은 현재 국내에서 유통중인 「SCPH-7000」의 미국 버전으로, 일명 '보따리'라고 하는 불법 유통망을 통해 미국으로부터 전해진 것으로 밝혀졌으며, 제품명도 「SCPH-7500」이 아닌, 미국식 표기명인「SCPH-7501」인 것으로 확인됐다. 「SCPH-7501」은 7000과 비교해 전원 케이블부가 길이가 늘어나고, 위치가 아래에서 위쪽으로 올라갔으며, PICK UP 케이블의 위치도 위쪽으로 올라간 것이 특징이다. 또한 PCB 사이즈가 눈에 띄게 축소됨에 따라 로딩시간이 5초 정도 빨라진 반면, 칩을 달기가 어려워졌다는 것이 관계자의 설명이다. 이러한 특징 외에 크게 눈에 띄는 차이점은 없으며, 판매가격은 현재 27~8만원 선에서 이루어지고 있는 것으로 밝혀졌다.

「PS 에뮬레이터」를 둘러싼 공방전

PSEmu Professional 1.0 초기화면

최근 국내 통신망의 자료실에 업로드된 'PS 에뮬레이터'가 원인이 되어 오래 전부터 계속되어 온 PC 게이머와 비디오 게이머들 사이의 '기종(비디오게임 VS PC게임)간 우열논쟁'이 다시 고개를 들고 있다. 이 논쟁은 성능이 대폭 향상된 PS 에뮬레이터를 사용해 본 PC 사용자들이 PS 무용지물론을 게시판에 올렸고, 이에 발끈한 비디오 게이머들이 반박문을 게재하면서 시작된 것이, 타 기종을 '불필요한 기계'로 매도하는 극단적인 발언으로까지 이어졌다.

이 논쟁에 대해 한 프로그래머는 "에뮬레이터가 놀라운 성능을 보이는 것은 사실이지만, PS와 비슷하게 동작하려면 3D 가속카드가 부착된 펜티엄 2 정도의 사양이 요구되므로 시스템을 업그레이드하는 것보다 PS를 구입하는 편이 부담이 적다"며, '배보다 배꼽'이 큰 에뮬레이터의 허점을 지적했다.

시들만하면 다시 고개를 들고 일어서는 PC와 게임기에 관한 논쟁, 게임이라는 공통점을 가지고 있지만 양자간에는 독립된 영역이 있음을 모두가 인식할 때 그 끝을 맺을 수 있을 것이다.

세가새턴용 게임, 속속 PC용으로 이식

세가의 새턴용 레이싱 게임인「소닉 R」과 어드벤처 게임인 「사쿠라 대전」, 그리고 와프사의 호러 어드벤처 게임 「에너미 제로」가 PC용 게임으로 컨버전되어 SKC를 통해 국내에 출시될 예정이다. 이러한 흐름은 드림캐스트의 등장으로 점점 기반을 잃어가고 있는 새턴용 게임들이 PC용 게임으로 그 자리를 옮기고 있다는 것을 단적으로 보여주는 것이다. 이러한 추세가 앞으로 계속된다면 드림캐스트의 발매와 동시에 출시되는「버추어 파이터 3tb」, 「세가랠리 2」등의 게임들이 3D카드를 필수사양으로 요구하는 PC게임으로 이식될 가능성도 결코 배제할 수 없다.

새턴용 소닉 R

춘천시, 게임산업 적극육성 나서

멀티미디어, 애니메이션의 중심도시로 부상하고 있는 춘천시가 추진중인 게임관련 사업 가운데 '비디오게임' 관련 사업도 포함되어 있어 주목을 끌고 있다.

춘천시는 '폭발적으로 증가하고 있는 게임 관련 수요에 발맞춰 나간다'는 모토 아래 '춘천 디지털 스튜디오 게임진흥센터'를 설립, 게임 개발 및 상품화의 지원활동에 나섰다. 이 센터에는 게임 개발에 필요한 각종 최신 장비가 완비, 3개의 업체가 입주한 가운데 게임 개발이 활발히 이루어지고 있으며, 진흥센터 주재 하에 일본 SNK 사와의 공동개발도 추진될 예정이다. 한편, '비디오게임' 분야와 관련한 상세한 일정은 추후 공개될 예정이다.

AMUSE WORLD '98, COEX에서 열린다

(사)한국영상오락물제작사협회(KAMMA), 한국종합전시장(COEX)가 주최하고 문화관광부가 후원하는 「제 4회 국제게임기기 및 어트랙션전(AMUSE WORLD '98)」이 다가오는 12월 19일에서 22일까지 4일간 한국종합전시장(COEX)에서 열린다.

이번 전시회는 국내 게임산업의 경쟁력 강화와 21C 전략산업인 게임산업분야에 대한 대중적 인식 확산, 정보화 시대의 고부가가치 창출 전략 육성산업 발전, 건전한 놀이문화 정착, 국내 게임산업 및 레저 오락시설산업 활성화에 목적을 두고 있다.

상금 200만원 걸린 「히든 캐치」 경연대회

(주)이오리스가 자사에서 개발한 ARC용 게임「히든 캐치(Hidden Catch)」의 경진대회를 12월 20일 한국종합전시장(KOEX)에서 개최한다. 국산 아케이드게임의 우수성 홍보와 국산게임의 사용자층 저변확대를 목적으로 개최되는 이번 「히든 캐치」경진대회는 이오리스가 주최하고 (사)한국 컴퓨터게임학회, 코리아 하이테크, 게임 코리아가 후원하고 있다.

「히든 캐치」 경진대회는 10월 말 지방별 게임장을 선정한 후 12월 12일까지 결선후보를 선출, 결승전을 치르게 된다. 이 대회에는 대상 1명에 200만원, 부문별 우수 3명(초등부, 중·고등부, 대학·일반부, 혼성팀)에게 각 100만원씩이 수여된다.

문의 : 이오리스 (02) 598-8025

퍼즐게임 「히든캐치」

가짜 「듀얼쇼크 패드」 시중에 범람

최근 용산전자상가를 중심으로 가짜 플스용 「듀얼쇼크 패드」가 유통되고 있어 소비자들의 주의가 요구되고 있다. 중국 등지에서 생산된 것으로 보이는 이 패드는 언뜻 봐서는 오리지널 패드와 모양이 똑같아 구분하기가 힘들다. 그러나 패드와 아날로그 스틱, 버튼의 재질이 오리지널과 비교했을 때 약간 다르며, 뒷면의 제품 표시가 패드 표면에 새겨진 오리지널 패드와는 달리 조잡한 형태의 스티커가 붙어 있기 때문에 잘 살펴보면 식별이 가능하다. 이에 대해 게임기용 주변기기를 유통하고 있는 관계자는 "가짜 듀얼쇼크 패드의 범람으로 소비자들이 정품으로 알고 이를 구입했다가 피해를 보는 경우가 속출하고 있다"며 패드 구입 시 각별한 주의가 요구된다고 언급했다.

↑가짜 패드(스티커)

←정품 패드(양각)

숭의여대, 교육부장관배 PC게임 경진대회 개최

숭의여자대학에서 11월 26일, 27일 양일간 「교육부장관배 전국 대학생 컴퓨터 시나리오 및 고등학생 게임 겨루기 대회」를 개최한다.

대학부의 컴퓨터게임 시나리오 창작 경진대회와 고등부의 게임겨루기 대회로 나뉘어 실시되는 이번 대회는 대상 각 1명에 교육부장관상 및 상금 100만원이 수여된다. 또한 고등부의 금상 이상의 수상자가 숭의여대에 입학시에는 재학 중 장학금 혜택이 부여되는 특전이 있다.

게임시나리오 창작 경진대회는 PC게임 시나리오에 국한하며 창의적인 아이디어 작품과 창작성, 오락성이 뛰어난 작품 중 시나리오 각색으로 게임제작이 용이한 작품에 중점을 두어 심사할 예정이라고 한다.

또한 개인전과 단체전으로 나뉘어 실시될 고등부 게임겨루기 대회는 PC게임과 플레이 스테이션 부분으로, 예선전에 「퍼즐 버블 3DX」, 16, 8강에 「철권 3」, 「그랜트리스모」, 4강 · 결선에 「스타 크래프트」로 실시된다.

- **응모기간 : 1998년 10월 30일 ~ 11월 21일**
- **참가자격 : 전국 전문대학 대학생 및 고등학교 학생**
- **대회일정 : 1998년 11월 26일(목) ~ 27일(금)**

문의 : 컴퓨터게임과 (02)3708-9143

이오리스, 최첨단 업소용 게임 ITEM 공모전

(주)이오리스에서 첨단 게임산업의 보호 및 육성, 인재발굴 · 양성을 목적으로 「최첨단 업소용 게임(Arcade Game) ITEM 공모전」을 개최한다. 공모 부문은 일반 게임장에 설치된 모니터용 게임인 '프로그램' 부문과 '특수기기' 부문으로, 기간은 1998년 11월 15일에서 1999년 2월 28일까지이다.

심사기준은 한국적 정서에 부합되는 건전한 내용으로 참신한 아이디어인 작품에 한하며, 문화관광부 유기기구 검사규정안에 의한 지나친 폭력, 음란, 사행성, 사회정의 및 윤리, 청소년 보호에 반하는 내용은 수상작에서 제외된다. 참가자격 제한은 없으며 각 부문별(프로그램 부문, 특수기기 부문) 기획서를 2월 28일까지 제출하면 된다.

● 시상 내역

구분	수상자	시상 내역
대상	1명	상금 200만원
금상	부문별 각 1명	상금 100만원
은상	부문별 각 1명	상금 70만원
동상	부문별 각 1명	상금 50만원

카이아, 「심의업무 개선안」 공진협 제출

지난 달 1일 새 사무실을 연 한국가정용게임산업협회(이하 카이아)가 심의업무 개선안을 공진협에 제출하고, A/S 서비스점의 2차 모집에 들어가는 등 본격적인 협회 업무에 돌입했다고 15일 밝혔다.

이중 협회가 공진협에 제출한 안건은 '중복심의', '내용과 무관한 일본어 규제', '선추천 후심의 제도의 필요성'을 골자로 한 것으로, 공진협 측에서는 이에 대해 "같은 제품이라 하더라도 제출자가 다르면 규정에 따라 당연히 심의를 거쳐야 하고, 일본어 규제는 최근 많이 완화된 편이며, 선추천 후심의 또한 규정에 따른 것"이라고 해명했다

●카이아 사무실 : 서울 용산구 신계동 세양빌딩 202호
전화 / 713-9507
/ 팩스 713-9506

전국 게임기 A/S 서비스 시대 열린다

한국가정용게임산업협회는 전국 게임기 서비스점 50개점을 1차로 확보 · 선정하고, 아직 지정되지 않은 지역을 위해 2차로 추가모집에 들어갔다고 15일 발표했다. 이 게임기 서비스점의 장점은 모든 게임기에 빠짐없이 전국 서비스 지정점의 상호와 전화번호가 게재되어 고객이 쉽게 서비스를 받을 수 있고, 협회에서 인정서를 교부, 매장의 공신력을 높일 수 있다는 것이 협회 측의 설명이다.

문의 : 703-4658

아듀!! 캡콤 게임이여~

아케이드 유통 업체의 이권 싸움이 발단되어 당분간 캡콤(CAPCOM) 게임은 게임센터에서 자취를 감추게 될 지경에 처해 있다. 이번 사건은 캡콤 게임의 국내 판권 보유업체였던 현대전자와 이 회사의 총판 대리점이었던 동양AM, 풍전흥산 등 3사가 「마벨 대 캡콤」게임의 심의 필증 교부과정에서 부정한 방법으로 필증을 부착했다는 것이 발단이 됐다. 동양 AM측 주장에 따르면 한컴산 직원이 게임기마다 직접 필증을 부착해야 함에도 불구하고 현대전자 직원에게 필증의 일부를 건네줘 붙이게 했고, 이에 현대 측에서는 풍전흥산에 먼저 필증을 붙여 유통을 시켜줬다는 것이다. 따라서 하루가 다르게 PCB가격의 등락이 큰 업소용 게임계의 특성상 동양AM은 억대에 이르는 손해를 입었다며 한컴산에 탄원서를 제출했다. 이에 한컴산에서는 지난 8월 25일자로 캡콤사의 제품에 대해 2년간 심의를 받을 수 없도록 하는 조치를 취했다.

그러나 지난 8월 27일자로 한컴산에서 아케이드 게임 심의업무를 이관 받은 공진협이 이 같은 내용의 통보를 받은 것은 그로부터 한 달이 지난 9월 30일. 그 사이에 풍전흥산은 9월 14일, 한컴산으로부터 심의를 받았으나 '2년간 징계' 조치로 필증을 받지 못했던 「스트리트 파이터 제로 3」의 필증을 교부해 줄 것을 공진협에 신청해 놓은 상태이다. 또한 풍전흥산은 한컴산에 '2년간 징계'는 부당하다는 탄원서를 제출, 이에 한컴산은 10월 2일 '3사에 대해 취한 심의업무 정지 조치를 해제한다'는 내용의 공문을 이들 3사와 공진협에 보낸 것이다. 그러나 한컴산에서 공진협으로 심의가 이관된 날짜는 8월 27일로 10월 2일 한컴산이 취한 조치는 사실상 그 효력이 없는 것이라는 게 관계기관 담당자의 설명이다. 이번 사건에 대해 담당기관인 공진협에서는 양사 즉 동양AM과 풍전흥산이 합의한 후 일정 결론을 내리기 전까지는 필증을 교부해 줄 수 없다는 입장을 밝히고 있다. 그러나 동양AM과 풍전흥산의 현 상황은 법정 싸움으로까지 확대될 것으로 보이고 있어 당분간 캡콤 게임은 게임센터에서 그 자취를 찾아 볼 수 없게 될 것으로 전망된다.

해외뉴스

News

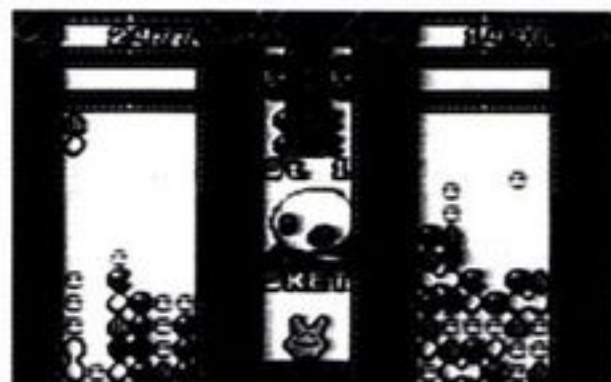
반다이 휴대형 게임기 사업 참여

이것이 원더스완

반다이가 공식적으로 휴대형 게임기 사업 참여를 발표하며 하드웨어 「원더스완」과 「초코보의 이상한 던전」, 「전차로 GO!」, 「철권」 등 대응 소프트를 대거 공개하였다.

현재까지 발표된 원더스완 대응 게임은 모두 36종 이상으로 특히 「초코보의 이상한 던전」, 「전차로 GO!」, 「철권」, 「삼국지」, 「퍼즐 버블」, 「슈퍼 로봇 대전」, 「뿌요뿌요通」, 「신세기 에반겔리온」 등 대작 게임들이 다수 포함되어 있어 SNK의 '네오지오 포켓', SCE의 '포켓 스테이션', 닌텐도의 'GB컬러' 등과 함께 휴대형 게임기 시장의 돌풍을 예고하고 있어 그 귀추가 주목된다.

한편 발매 예정일은 현재 내년 3월이며 예정 가격은 4,800엔으로 책정되어 있다. 그리고 건전지는 단 한 개를 사용하면서도 연속사용시간이 약 30시간이 넘으며 별도의 통신 케이블을 사용하면 2대를 접속시켜 통신 대전이나 데이터 교환은 물론 일반 PC와의 연계도 추진되고 있는 등 휴대형 게임기의 최고 사양을 목표로 제작 중에 있다고 한다.

또한 반다이는 이번에 발표된 「원더스완」의 유통을 위해 세가 계열의 세가 뮤즈 통해 판매하는 문제로 세가와 협상중인 것으로 알려졌다.

게임은 이런 모습. 원더스완의 「뿌요뿌요」

■원더스완 발매예정소프트

타이틀	발매원	장르	발매예정일
도쿄 마연학원 범봉록	아스믹·에이스	어드벤처/시뮬레이션	미정
신장의 야망	코에이	시뮬레이션	봄
삼국지	코에이	시뮬레이션	봄
카드배틀	광문사	테이블	여름
FLASH	광문사	시뮬레이션	여름
낚시하러 가자!	코코넛 재팬	시뮬레이션	미정
GUN PEY	코트	퍼즐	미정
동용문	사미	마작	봄
레이더 게임	사미	테이블	봄
나이스 샷(골프)	사미	스포츠	봄
상해	선전사	퍼즐	봄
퍼즐 버블	선전사	퍼즐	봄
스페이스 인베이더	선전사	슈팅	미정
난자 자자마루군	자레코	액션	봄
전차로 GO!	타이토	시뮬레이션	봄
사이드 포켓	데이터 이스트	테이블	미정
투혼열전	토미	격투 액션	봄
패미스타	남코	스포츠	봄
아이키우기 퀴즈 마이 엔젤	남코	퀴즈 @ 봄	
크로노아	남코	퍼즐액션	봄
철권	남코	카드배틀	봄
타이틀 미정	일본 컴퓨터 시스템/메사이어	시뮬레이션 RPG	미정
타이틀 미정	일본 컴퓨터 시스템/메사이어	RPG	미정
슈퍼 로봇 대전	반프레스토	시뮬레이션 RPG	미정
클락 타워	휴먼	어드벤처/시뮬레이션	미정
데코트라	휴먼	레이스	미정
프로레스	휴먼	스포츠	미정
뿌요뿌요	반다이	퍼즐	미정
바이츠 블레이드	반다이	RPG	봄
디지털 몬스터	반다이	육성 시뮬레이션	봄
신세기 에반겔리온/사도들	반다이	시뮬레이션 RPG	봄
카오스기어	반다이	시뮬레이션	봄
골세리스트 스탠드	반다이	시뮬레이션	미정
SD 건담	반다이	시뮬레이션	미정
포켓파이터	반다이	격투 액션	미정
초코보의 이상한 던전	반다이	RPG	봄

남코, DC 참여 전격 발표

지난 10월 6일 DC 소프트를 대대적으로 홍보하기 위해 마련된 세가의 발표회에서 갑자기 남코의 DC 참여가 발표되었다. 지금까지 남코, 에닉스, 스퀘어 등 SS 유저들이원하는 대형 소프트 메이커의 참여가 결정되지 않은 상태에서 이번 발표는 DC를 기다리는 유저들에게 커다란 파장을 불러 일으킬만한 것이다.

한편 남코의 DC 참여는 발표회 당일 결정된 듯하며 이날 발표회에서 세가의 이리마지리 사장도 당황한 듯 발표했다.

하지만 아직까지는 어떤 소프트가 발매되는지 오리지널 소프트인지 등 상세한 내용은 아무 것도 알려진 바가 없다. 다만 그동안 PS의 큰 힘이 되어 온 남코가 DC에도 큰 힘을 불어 넣어 줄 것은 확실한 것으로 보여진다.

철권3가 혹시 DC로?

코나미 캐릭터 상품, 아시아 점령 작전 개시

코나미의 캐릭터 상품 전문 판매점인 '코나미루크'가 드디어 대만에 진출했다. 이번에 대만에 설립된 '코나미루크'는 지난 10월 20일 대만의 대북시에서 오픈 기념식을 가지고 본격적인 업무 개시에 돌입했다.

코나미 루크는 대만의 캐릭터 상품 판매회사인 JB사의 5개 체인 점포에 설치되었으며 이날 오픈 기념식에는 많은 관계자들이 모여 코나미의 캐릭터 상품이 대만에서도 높은 인기가 있음이 입증되었다.

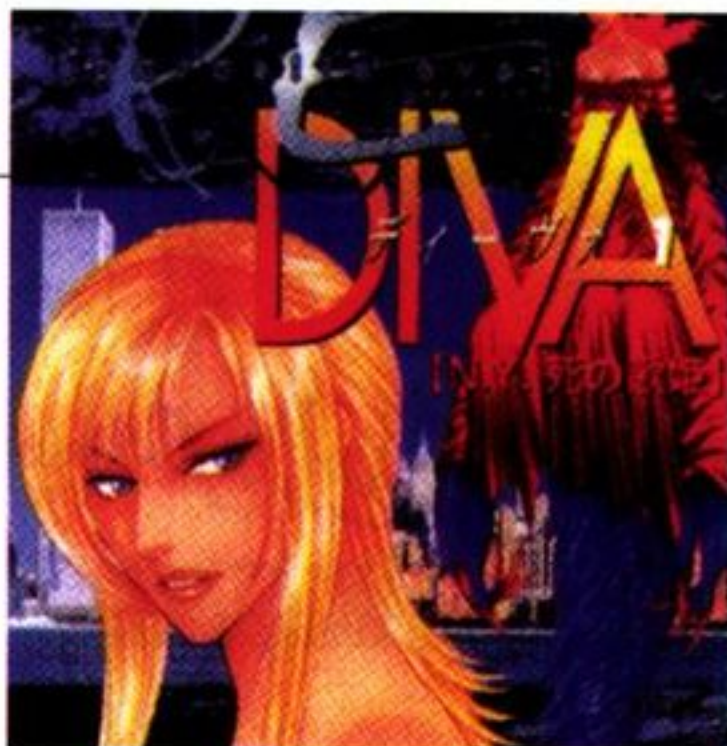
크래쉬가 인형으로 등장

코믹한 캐릭터성과 재미있고 절묘한 게임 밸런스로 인기를 끌고 있는 「크래시 밴디쿳」이 이번에는 인형으로 등장한다. 물론 크래쉬만의 친근하고 유쾌한 스타일을 완벽하게 재현하였으며, 바짝 조여든 허리, 눈에 확 띄는 눈썹도 건재하다.

사이즈는 45cm나 되는 거대한 L사이즈와 전장 31cm의 M사이즈의 2종류가 있다. 그리고 인형과 같은 디자인으로 모자도 등장했다. 한편 오는 12월에는 시리즈 최신작인 「크래쉬 밴디쿳3」도 발매될 예정이므로 크래쉬 팬이라면 눈길을 돌릴만하다.

패러사이트 이브, 만화로 재등장

지난 98년 1월 발매된 스퀘어의 히트작 「패러사이트 이브」가 그 인기를 등에 업고, 만화로 재등장되었다. 물론 만화의 내용은 게임과 동일하게 아야와 이브의 싸움을 그리지만, 전체적인 분위기는 조금 다른 방향으로 흐를 것으로 알려 졌다.

그리고 이번에 발행된 만화책의 단행본에는 「패러사이트 이브」 소설판의 원작자인 세나 히데아키씨와 코믹판의 작가인 후지키 노리코씨의 대담도 들어 가 있는 등 이브의 팬이라면 꼭 봐야할 내용으로 구성되어 있다니 더욱 궁금해진다.

미니 컴보이와 바코드가 결합

우리에게는 조금 생소한 게임 제작사인 '탐'에서 오는 12월 11일 조금은 특이한 미니 컴보이용 소프트 「바디 건」을 발매한다. 그리고 이 소프트와 함께 눈길을 끄는 조금 색다른 주변기기가 함께 발매된다. 그 이름은 '바코드 리더'.

이번에 발매되는 '바코드 리더'는 미니 컴보이와 접속하면 여러 가지 바코드를 읽을 수 있으며, 이렇게 읽어 드린 데이터는 마법이나 필살기 등으로 게임에 반영되는 특이한 GB용 액세서리이다. 현재로서는 「바디 건」 한 가지의 소프트에만 되응되지만 앞으로 후속작도 기획 중에 있다고 한다.

GB의 인기와 함께 점점 늘어나는 액세서리로 GB의 활용은 앞으로도 계속될 전망이다.

GB용 바코드 게임 제1탄인 「바디 건」

셀렉터가 포함된 S단자 케이블 등장

아직까지 게임기는 AV단자로 출력해서 사용하는 유저들이 대부분이지만, 플스나 새턴은 S단자도 사용할 수 있기 때문에 요즘에는 S-VHS를 이용하는 유저들이 점차 증가하는 추세에 있다. 그러나 일반 TV에는 S단자가 여러개 달려 있지 않기 때문에 여러 대의 게임기를 S단자로 연결해 즐기려면 갈아 끼우는 불편을 감수해야 한다.

이런 게이머를 위해서 호리전기에서 발매된 것이 셀렉터가 포함된 S단자 케이블이다. 이 케이블을 이용하면 S-VHS 방식으로 TV에 입력할 수 있으며, S단자로 연결한 다른 게임기로 바꿀 수도 있다. 간단한 스위치 조작으로 2개의 게임기를 동시에 S단자로 연결해서 보다 뛰어난 화질을 구현할 수 있는 편리한 주변기기이다.

토미, GB용 「로도스도 전기」 HP 개설

토미는 오는 12월 발매 예정인 GB용 「로도스도 전기」의 홈페이지를 개설했다.

이번에 공개된 GB용 「로도스도 전기」는 '카드 플레잉'이라는 신 시스템을 채용해 캐릭터 카드로 캐릭터의 이동이나 전투 등에 영향을 미칠 수 있을 것으로 보여진다. 물론 최근 화제를 불러 일으키고 있는 GB컬러에도 대응된다.

URL: www.tomy.co.jp

「R4」에 환상의 '보너스 디스크' 첨가

남코의 홈페이지 정보에 의하면 오는 12월 3일 발매예정인 남코의 PS용 레이싱 게임 「R4」에 보너스 디스크가 첨가되는 것으로 밝혀졌다. 동봉되는 내용은 「릿지 레이서 하이스펙 버전」과 「남코 카탈로그'98」 등.

「릿지 레이서 하이스펙 버전」은 그동안 남코가 개발해온 연구실적을 일반인에게 알리기 위함이며 그동안 남코가 추구해 온 1인터 처리(초간 60콤마 표시)에서 움지기이는 레이스 게임에 대한 연구의 성과를 밝히기 위함인 것으로 알려 졌다. 따라서 함께 동봉되어 있는 오리지널 버전과 비교해 본다면 그 동안의 남코의 3D 기술력의 향상을 실제로 체험할 수 있을 듯.

한편 「남코 카탈로그'98」에는 남코가 98년 11월까지 발표한 게임은 물론 액세서리, 공략본 등의 정보가 포함될 예정인 것으로 알려졌으며 그 외에도 남코의 초대작인 「리베로 그란데」「철권3」「바람의 크로노아」「테일즈 오브 데스티니」의 체험판도 포함될 예정이다.

URL: www.namco.co.jp

DC용 「세가 랠리 2」 발매일 연기

DC 하드웨어와 동시에 발매될 예정이었던 「세가 랠리 2」의 발매일이 내년 1월 14일로 연기되었다.

세가측은 온라인 통신 환경의 조정과 그 테스트에 생각보다 많은 시간이 걸린다고 발매 연기의 이유를 발표했지만 처음부터 발매가 연기되었다는 점에서 DC를 기다리는 많은 유저들에게 적잖은 실망감을 안겨 주게 되었다. 또한 12월 17일이었던 「소닉 어드벤처」의 발매일도 크리스마스에 맞춘 12월 23일로 조정되었다. 이로서 DC용 소프트는 일단 아래와 같이 3단계의 발매일이 확정되었다.

98年11月27日	버추어 파이터3tb
	고질라 제네레이션
	July
	펜펜
98年12月23日	소닉 어드벤처
	에볼루션
	세븐스 크로스
	테트리스4D
	인커밍
99年1月14日	블루 스팅거
	세가 랠리2
	전국TURB

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

POWER 알림방.

MOVIE VIDEO ACT MUSIC GOODS

미세스 브라운(Mrs. Brown)

MOVIE

존 매든이 감독한 「미세스 브라운」은 고리타분한 인습에 반대하고 군주제의 혼탁한 정계와 엄격한 왕실 생활의 규율을 반대했던 두 사람에 관한 이야기다. 다시 말해 이 영화는 영국 군주제를 발칵 뒤집어 놓은 1860년대 초의 실화를 토대로 만들어진 것이다. 한마디로 두사람의 스토리는 거대한 왕궁의 높은 벽을 뛰어넘어 영국의 전역에 커다란 영향을 파급시켰던 인생 드라마다. 영국 빅토리아 여왕의 역에는 영국의 유명한 연기파 배우인 '쥬디 덴치'가 캐스팅 되었으며, 코미디 연기로 정평 있는 '빌리 코놀리'가 세인의 시선 따위엔 아랑곳하지 않는, 매력적이고 의지력이 강한 존 브라운의 역을 열연했다.

● 개봉일: 11월 14일 예정 ● 문의처: 브에나 비스타 (02)527-1465

짱(ZZANG)

양윤호 감독이 총 감독한 무한 감성, 젊은 영화 「짱」은, 순수제작비만 13억이 투입된 영화로 이 영화 속에는 인생에 있어 가장 빛나는 시기에, 사막처럼 황폐해져 버린 우리 아이들과 가능성이라는 무한의 오아시스에 대한 이야기, 꿈과 희망이라는 촌스럽지만 소중한 온기를 함께 나누고 싶다는 바램을 담고 있다. 「짱」에서 새롭게 선보일 16명의 학생 연기자들은 4차례의 오디션을 통과한 만능 엔터테이너들로 자신들의 자질을 기반으로 촬영 한달 전부터 대원여고의 관현악 밴드 단원들에게 악기교습을 받은 한편, 영화 「접속」의 음악을 맡았던 최만식과 「난타」, 「드라큐라」등 굵직한 뮤지컬에서 안무를 담당했던 안무가 강옥순의 스파르타식 지도하에 춤과 노래를 습득했다. 이 영화는 무엇보다도 문제아라 낙인이 찍힌 채 학교와 가정에서 소외된 아이들이 자신들의 진정한 가치를 발견해 나가는 과정 속에 완벽히 녹아들어, 영화 안팎으로 많은 볼거리를 제공함으로 많은 이들에게 입체적 공감대를 형성케 할 것이다. 또한 특유의 능청스러움으로 꼴통선생을 완벽하게 소화해 낸 차인표와 2년만에 영화계로 돌아온 홍경인, 청순 내조형에서 세련된 캐리어 우먼까지 변신의 폭이 넓은 송윤아의 안정적 연기는 적확한 캐릭터 연기 세계를 엿보게 한다.

● 개봉일: 11월 예정 ● 문의처:(주)엔터스 컴퍼니 (02)514-8144

MAX4

MUSIC

나우 시리즈와 함께 최고의 편집 앨범 시리즈로 가장 많은 음반 팬들의 사랑을 받고 있는 '맥스' 시리즈의 결정판 격이라 할 수 있는 4집 앨범이 드디어 출판되었다. 1, 2, 3집의 연속적인 성공에 이어 발매되는 이번 4집 앨범에는 98년 최고의 히트곡들과 하반기에 주목받고 있는 총 18곡의 슈퍼 히트곡들이 수록되어 있다.

● 도레미 레코드사

부리박사의 쓰레기 대소동

ACT

극단 '오늘'에서는 갈수록 심각해져 가고 있는 환경 문제에 대해 문화운동차원에서 대안적 방안을 모색해 나가고자 환경보존 세대인 아동들을 대상으로 환경교육 창작 아동극인「부리박사의 쓰레기 대소동」을 공연한다. 이 아동극은 아동들이 친숙히 여기는 숲 속 동물들을 주인공으로 하여 환경 오염문제의 심각성과 숲 속 쓰레기 문제를 동물들이 함께 처리해 나가는 공동체적인 모습을 보여줌으로써 아동들에게 환경문제 대한 인식을 재미있게 공유할 수 있도록 하고 있다.

- 공연 기간: 98년 11월 10일(화)~ 12월 27일(일)
- 공연 시간: 화~금 11:00/2:00 일일 2회 공연 토, 일, 공휴일 12:00/2:00 (월요일은 공연 없음)
- 공연 장소: 인켈 아트홀 2관
- 문 의 처: 오늘(02)763-8538, 모더스(02)7014-007

김동률 독집

전람회의 해체와 카니발을 거치면서 독자적인 음악 세계를 구축하고 있는 김동률이 솔로 음반을 발표해 장안의 인기를 독차지하고 있다. 듀엣에서 솔로로 전향하는 첫 앨범이기에 많은 기대와 관심을 갖게 했던 이번 앨범은 예전 김동률의 색깔을 유지하면서도 이전과는 다른 새로운 깊이가 엿보이는 수작이다. 잔잔한 스트링에 맞추어 마치 뮤지컬의 한 단편을 보는 듯한 느낌으로 시작되는 이 앨범은 '시작'이란 첫곡을 비롯, 전람회 시절의 분위기가 남아 있는 타이틀곡 '배려', 언뜻 카니발 때의 음악을 연상시키게 하는 '내 오랜 친구들' 등 다양한 느낌의 멋진 곡들이 수록되어 있다.

● 대영에이브이

터보4집

이번 앨범의 타이틀은 'PERFECT LOVE'이다. 수록된 모든 곡이 사랑을 주제로 한 아름다운 곡으로 젊은이들이 꿈꾸는 여러 가지 사랑들이 모두 앨범 속에 들어 있어 듣는 재미를 한층 더해준다. 또한 타이틀에서 알 수 있듯 그들이 이제 팬들과 대중에게 완벽한 사랑을 받고 싶어하는 마음을 표현하기도 했다. 이번 4집 앨범은 국내 댄스 음악계를 주도하는 파격적인 변신과 더욱 성숙해진 음악성, '터보'만의 차별화가 극대화된 앨범으로 이미 가요 관계자들 사이에서 올 하반기 인기 태풍을 몰고 올 앨범으로 점쳐지고 있다.

● 도레미 레코드사

■ 협찬: 리빙음악사 (홍대점): 02)334-0552

비지터 II

「비지터2」는 단순히 때리고 쓰러지는 슬랩스틱류의 코미디도 아니고, 불필요한 섹스의 삽입으로 말초신경을 자극하는 블랙 코미디도 아니며, 해피엔딩을 끌어내려 억지로 짜 맞추는 로맨틱 코미디는 더더욱 아니다. 중세의 20세기를 넘나드는 두 남자의 모험 이야기「비지터2」는 사고뭉치 시종을 찾아 현대로 돌아온 돈키호테 기사, '장 르노'와 현대로 간 중세인, 중세로 간 현대인들이 뒤엉켜 시공을 넘나들며 펼치는 코믹 해프닝, 화려한 특수효과가 돋보이는 초대형 스케일의 어드벤처 코미디이다. 중세인과 현대인의 만남, 자신의 미래인 후손과 조상의 만남이라는 당혹스럽고 황당한 상황, 그리고 프랑스 최고의 배우들까지 가세, 완벽한 흥미요소들만을 두루 갖춘 작품으로 낯선 시간, 생소한 공간 속에 떨어진 주인공들의 해프닝이 연발되면서 쉴새없이 코믹한 웃음을 만끽케 한다.

●출시일: 11월 예정 ●문의처: (주)영성프로덕션(02)3451-4800

검용전설 야이바 2부

작지만 강한, 지구 최고의 검객 '야이바'와 귀여운 동물 친구들이 인류평화를 지키기 위해 뇌심검과 전설 속의 9개 구슬을 찾아 펼치는 신나는 모험 여행, 그 마지막 이야기!! 마지막 최강의 용신 구슬과의 파워 합체, 전편보다 훨씬 강해진 야이바의 통쾌한 파워 액션신이 화려한 색채, 변화무쌍한 다이나믹 화면 위에서 펼쳐진다. 무엇보다도 야이바와 함께 모험에 나선 다양한 등장인물들의 특유 유머와 익살을 지닌 코믹하고도 유쾌한 웃음이 선사된다. 또, 주요 렌탈층인 유치원생부터 초등학생까지의 아이들의 구미에 딱 맞도록 캐릭터의 코믹성을 최대로 부각시킨 톡톡 튀는 더빙도 만화적 재미를 더한다.

●출시일: 11월 예정
●문의처: (주)영성프로덕션(02)3451-4800

코브라 샤크

'코브라 샤크'는 디자인과 성능이 뛰어난 진동 라이트 건으로 플스, 새턴 겸용으로 사용할 수 있다. 타켓 초점이 정확하여 조준 능력이 탁월하며 발사 속도를 조절할 수 있는 특징이 있다. 이외에도 자동 발사 기능과 재장전 기능이 있으며 스페셜 키가 총의 뒷면과 손잡이 두 군데에 부착되어 있어 손쉽게 사용할 수 있다.

●문의처: 게임본부 (02)701-1667~8

마스터 드라이브 2

'마스터 드라이브 2'는 플스, N64 겸용 레이싱 핸들러로 '마스터 드라이브 1'과 마찬가지로 액셀과 브레이크로 구성된 페달이 함께 제공된다. 아날로그와 디지털의 두 가지 모드를 지원하며 특히 듀얼 쇼크 패드의 기능을 핸들에 채택, 도로 상태에 따라서 진동이 발생하기 때문에 실제로 운전을 하고 있는 듯한 느낌을 들게 해준다.

●문의처: (주)센츄렬 (02)704-1515

닌텐도 액정

닌텐도사의 고전 액정 게임을 현대적인 감각에 맞춰 리메이크한 미니 액정 게임기로 십자형 패드와 버튼에 의한 간단한 조작으로 게임을 플레이할 수 있다. 시계 기능과 알람 기능이 제공되며 디자인이 작고 깜찍하기 때문에 액세서리로 가지고 다닐 수 있다.

●문의처: (주)센츄렬 (02)704-1515

컴팩트 조이스틱 미채(迷彩)

'컴팩트 조이스틱 미채(HPS-47)'는 일본 호리사가 제작한 플스용 조이스틱으로 다채로운 컬러의 국방색으로 되어 있다. 아케이드용 스틱과 똑같은 스위치와 마이크로 스위치가 제공되어 철권 같은 격투 게임을 보다 실감나게 플레이할 수 있으며 컴팩트한 형태로 디자인되어 공간을 많이 차지하지 않는다. 스틱 내부가 비치는 투명한 형태의 컴팩트 조이스틱(HPS-49)도 있다.

●문의처) AK통상 (02)705-0740

국내 최초 독자 개발 3D 가상 현실 체감 게임기 'APOLLON' 등장

그 동안 유원지나 놀이공원 등에서 볼 수 있었던 3D 가상 현실 체감 게임기를 (주) 금양에서 국내 최초로 개발했다. H.M.D 헬멧을 착용한 후 게임을 실행하면 실제 상황을 방불케 하는 움직임을 보여주는 이 게임기는 헬멧 착용 후 느끼는 체감 화면의 크기는 무려 60인치, 아폴론에서는 빌딩, 동굴속, 우주의 3개의 스테이지에서 3D 폴리곤 영상으로 박진감 있는 비행 시뮬레이션을 즐길 수 있고 기존의 비슷한 류의 체감 게임기가 관람 수준의 단순한 게임이었던 것에 반해 플레이어가 직접 비행선을 조종해서 능동적으로 게임에 참가할 수 있다는 장점이 있다. 현재 몇몇 유명 게임 센터에 설치되어 있고 곧 전국적으로 확대될 예정이다.

●문의처: 금양 (02)522-0361

전신 스티커 사진 자판기 'STREET SNAP'

일본 히타치(HITACHI)사에서 개발한 전신 스티커 사진 자판기가 국내에 등장했다. 기존의 얼굴, 또는 상반신 정도만 찍을 수 있었던 스티커 사진 자판기와 달리 전신을 한번에 찍을 수 있는 장점이 있는 이 기계는 와이드 배경으로 10명까지 동시 촬영이 가능하고 상반신 배경으로 기존의 스티커 사진기와 비슷한 사진을 얻을 수도 있다. 또한 자신의 사진 데이터를 저장해서 PD 디스크에 자동 저장하며 옵션에서 '잡지 개제를 원한다'를 선택하면 국내 유명 잡지에 실린 자신의 스티커 사진을 볼 수 있다. 연인과 또는 친구와 좀더 색다른 느낌으로 스티커 사진을 찍어볼 수 있는 기회.

●문의처: 자코 (02)508-2211

Inter POWER view

메탈기어 솔리드에 한국인의 손길이!

각종 차트에서 수위를 달리며 올해의 게임 대상에 가장 유력한 후보로 다가서고 있는 메탈기어 솔리드. 이 최고의 게임에 한국인의 손길이 들어 있다는 사실을 알고 있는 사람은 극소수일 것이다. 일본인들도 들어가기 힘든 회사 '코나미'의 사운드 스탭으로 일본인과 어깨를 나란히 하여 한국의 이름을 드높인 한국의 여성 '이진명'씨를 만나 보았다.

누구든 실력이 있다면 인정 받을 수 있습니다

코나미라는 회사를 어떻게 생각하고 있는지 궁금하다. 자신의 취향에 맞지 않는 회사라고 생각하는 사람도 있을 것이고, 코나미 게임이라면 믿을 수 있다고 생각하는 사람도 있을 것이다. 분명한 것은 많은 게이머들이 두근두근 메모리얼의 팬이 되었고, 실황 야구로 이종범, 선동렬을 만났고, 실황 축구로 월드컵의 열기를 재현해 보았을 것이란 점이다. 적어도 인지도 면에 있어서는 어느 게임 제작사에도 뒤지지 않는 회사가 바로 이 코나미이다.

유명한 만큼 이곳에 입사한다는 것은 좀처럼 쉽지 않은 일이다. 일본인들조차도 들어가기 힘든 이곳에 한국인이 있었다는 사실을 알고 있는가? 일본인과 동시에 입사원서를 제출하고 똑같은 면접을 받고, 일본인들을 제치고 당당히 합격하여, 다수의 게임작업에 참여했던 사실을 알고 있는가? 이 '놀라운' 사실의 주인공 이진명씨를 만나보자.

클래식 음악에서 전자음악으로

대학에서 피아노를 전공한 이진명씨는 피아노 수업을 더 하리라는 생각으로 일본으로 건너갔다. "게임 음악요? 저는 제가 게임음악을 하게 되리라고는 생각도 하지 않았어요. 게임이라면 오락실의 '뿅뿅' 정도밖에 몰랐거든요." 클래식 학도였던 만큼 전자음악에 관해서도 역시 거의 문외한이나 다름없었다. 그러던 어느 날 아주 우연한 기회에 '요시타카 마쯔다'라는 사람을 만나게 되었다. 그 유명한 '사카모토 류이치'에게도 음악을 가르친 바 있다는 '요시타카'로 인해, 이진명씨는 전자음악의 매력에 눈을 떴고 그 길에 접어들기 시작했다.

코나미에 입사

전자음악에 꾸준히 관심을 가지고 공부하던 이진명씨가, 코나미에 입사하게 된 이야기는 마치 성공담 드라마의 한 부분을 듣는 듯했다. 당시 대학 3학년이던 이진명씨는 전자음악 관련 아르바이트를 구해볼 생각으로 전자음악 잡지의 구인란을 뒤적였다. 그러던 중 눈에 띈 것이 코나미의 아르바이트 공모였다. 같이 공부하던 선배와 함께 원서를 접수하고 통보를 기다렸다. 시간이 얼마 지나고 코나미로부터 통보가 왔다. 선배가 모집에서 떨어졌다는 연락이었다. 그것뿐이었다. 이진명씨의 낙방 통보는 오지 않았던 것이다. 얼마 후 코나미로부터 전화가 걸려왔다. 면접에 나오라는 것이었다.

생일에 찾아온 행운

"12월 18일이 면접일이었어요. 이 날은 제 생일이기도 하거든요. 그런데, 어쩌다 보니 면접 예정 시간을 20분 정도나 지각을 하게 됐어요." 약속시간을 중요시하는 일본인들이기에 이진명씨는 '안되겠구나'라고 생각했다고 한다. 혹시나 하는 마음에 면접장에 들어선 순간 수십 명에 달하는 사람들이 줄을 서 있었다. 많은 사람들이 같은 날 면접을 본 탓에 면접이 밀리고 밀려 아직 이진명씨의 순서가 돌아오지 않았던 것이었다.

되려 면접관이 '기다리게 해서 미안하다'며 사과의 말을 전했다. 수많은 면접 인파 덕에 이진명씨의 '지각 범죄'는 완전범죄로 막을 내렸다.

면접에 들어가자 면접관은 몇 번이고 입사원서를 읽어본 듯이 이진명씨에게 물었다. "여기 있는 자기소개서 당신이 쓴 거 맞습니까?" '그렇다'라고 대답하자 코나미의 면접관들은 무척이나 놀라는 모습이었다고 한다. 후에 안 일이었지만 이진명씨의 일본어 문장 구사가 무척 뛰어난 때문이었다고 한다. 외국인이면서 일본인에게 인정받을 정도의 일본어 실력을 갖춘 이진명씨는 놀라움의 대상이었다. 면접도중 여러 사람이 '놀라운 한국인'을 만나기 위해 면접장에 들어왔다. 그 중에는 지금까지도 친분을 유지하고 있는 '코지마 히데오' 감독도 끼어 있었다.

무지개빛 청춘

이진명씨가 처음 작업에 참가한 타이틀은 그 유명한 '두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 1편 - 무지개빛 청춘-'이었다(많은 사람들이 이 게임을 즐겼으면서도, 한국인 스텝 이진명씨가 참여했다는 것을 모르고 있을 것이다). 그녀가

이진명씨의 방 안에는 당연하도 플레이 스테이션이 한 대 있었다

이진명씨의 방안. 고가의 장비들이 즐비하다. 전자음악 지망생들은 군침을 흘릴 듯

니지노 사키의 음성들은 전부 이진명씨의 편집을 거친 것이다

말은 작업은 놀랍게도 '음성편집' 작업이었다.

음성편집은 말 그대로 음성을 편집하는 작업이다.

성우들이 녹음한 대사들을 들으며 '아, 이 부분을 사용하고, 이 부분은 버려야지'를 결정하는 일이 바로 음성편집 작업인 것이다. 듣기에는 간단한 작업 같지만, 일본어는 고저 차와 액센트의 미묘한 차이가 존재하기 때문에, 일본인이라 할지라도 지방출신(사투리를 사용하는)에게는 절대로 자리를 주지 않는 작업인 것이다. 그뿐만 아니라 무지개빛 청춘에 삽입된 피아노 곡은 전부 이진명씨의 손으로 연주된 것이다. 사운드 트랙을 가지고 있는 사람들은 확인을 해보자. 피아노 곡마다 옆에 괄호가 쳐있고 '연주:이진명'이라는 글씨가 인쇄되어 있는 것을 확인할 수 있을 것이다. 그녀가 드라마 시리즈의 사운드 스탭으로 참여한 것은 그것이 마지막이었다. 이진명씨는 코지마 감독과 함께 메탈기어 솔리드의 사운드 스탭으로 참여해야했기 때문이다.

메탈기어 작업에 착수

클래식 음악을 전공했으면서도 복잡한 전자악기며 기기 조작에 누구보다도 탁월했다. 당연히 모두가 그녀를 신뢰하게 됐고, 그 중에서도 이진명씨의 재능을 높이 산 코지마 감독에게 전격적으로 발탁되었던 것이다. 메탈기어 솔리드의 작업에서 이진명씨가 맡은 분야는 '사운드 엔지니어링'이었다. 메탈 기어에 등장하는 배경음악의 사운드 샘플을 거의 전담하다시피 만든 장본인 그것이 바로 이진명씨다. 사운드 엔지니어링뿐만 아니라 게임 중 등장하는 '만티스의 테마' 역시 이진명씨의 작품이다. "그러나 중간에 메탈기어 팀을 떠나게 되었습니다. 집안 문제를 비롯해서 여러 가지 문제가 생기는 바람에 더 작업을 계속할 수 없었거든요."

한국에 계신 어머니가 교통사고를 당한 것이 직접적인 원인이었다. 작업이 한창이던 중에 자리를 떠나게 된 것이다.

"보통은 작업 중간에 팀에서 빠져나간 사람의 이름은 스탭롤에 넣지 않는 것이 기본인데, 코지마 감독이 직접 제 이름 영문 스펠링을 묻더군요. 그런 건 왜 묻느냐고 반문하자, 제 이름을 스탭롤에 꼭 넣고 싶다고 하더라고요."

덕분에 메탈기어를 클리어시 흐르는 스텝롤에 이진명씨의 이름을 볼 수 있게 되었다.

드라마 시리즈 2편부터는 일본인 스탭이 이진명씨의 바톤을 이어 받았다. 신구 담당자가 같이 한 컷

귀국후

현재 그녀는 한국 기독음악 신학교 실용음악과에서 전자음악을 강의하고 있다. 코나미의 음악 스탭으로 그 실력을 인정받던 사람이 있기에는 다소 낯선(?)자리가 아닌가 하는 생각이 들 정도이다. "학생들에게 '코나미에서 이런 일을 했다'고 말해도 잘 모르는지 시큰둥해요"라고 말하는 이진명씨의 말투에서 약간의 섭섭함 같은 것을 느낄 수 있었다.

한국에 돌아와서 자신의 지식과 코나미에서 일하며 얻은 노하우를 활용하고 싶었으나, 그런 장이 거의 없더라는 것이다. 비디오게임 제작사라는 것은 눈을 씻고 찾아봐도 없고 코나미의 사운드 스탭이라는 것을 내세울 곳이 없었다. 광고음악을 해보고 싶다는 바램으로 여러 회사의 문을 두드려 보았지만, 어느 한 곳 환영의 손짓을 보이지 않았다.

"기회가 되면 돌아가고 싶기도 해요."라고 말하는 이진명씨의 말에서 실력 있는 사람도 인정받기 힘든 한국의 음악시장에 대한 한숨이 섞여 있었다.

"광고 음악의 경우 스탭의 자리에 들어가기도 힘들지만, 들어가서도 힘들다고 해요. 같이 작업하는 사람들끼리도 경쟁심에 불타서 서로 허리춤 잡아 내리기에 급급하거든요. 일본의 경우 한 가지 프로젝트를 나누어 맡은 경우라도 서로의 곡을 들려줘 가며 장단점을 체크하거든요. 한국에선 상상도 못할 일이죠." 시장이 좁고 자리가 적은 탓일까? 덕분에 실력보다는 인맥에 의존하게 되는 한국시장. 이진명씨도 그 피해자의 한사람이었다.

맨 왼쪽이 코지마 히데오 감독

코나미에 들어가고 싶으세요?

"사실 코나미는 사람을 자주 뽑지는 않아요. 저같이 입사하는 경우는 아주 특이한 경우죠. 일본인들의 경우는 코나미에서 운영하는 게임스쿨을 통해 그 실력을 인정받고 스카웃 되기도 하는데 그것도 그렇게 빈도가 높지는 않거든요." 냉정히 말하면 '낙타가 바늘구멍 들어가기'나 마찬가지. 그러나 파워 독자들, 혹은 코나미의 음악 스탭으로 일하기를 늘 꿈꾸고 있는 이들을 위해 약간의 팁, 즉 '바늘구멍 넓히기'의 비기를 공개했다.

"정기적으로 음악 스탭들이 모여 있는 가운데, 여러 사람들이 보낸 데모 테이프를 듣거든요. 이때 자신이 작업한 곡을 녹음해서 보내면 선택받을 수 있는 기회가 생깁니다. 여기서 중요한 것이 몇 가지가 있습니다. 첫째, 녹음하는 매체가 중요한데요, 저는 DAT(디지털 오디오 테이프)를 권장합니다. 카세트 테이프 등에 녹음해서 보내면 틀어보지도 않아요. 둘째는 무조건 임팩트가 강한 곡을 맨 앞에 녹음하는 거죠. 수천 개의 데모 테이프를 하나하나 끝까지 듣고 있을 만큼 한가한 사람들이 아니거든요. 도입부에 충격적인 '뭔가'를 집어넣어서 계속해서 듣고싶게 만드는 게 중요합니다. 셋째는 사운드에 대한 연구를 많이 하는 겁니다. 같은 악기 소리라도 많이 연구를 한 사람들은 더욱 멋진 소리를 만들 수 있거든요."

반드시 선택되는 비기라고는 할 수 없지만, 위와 같은 사항들은 코나미뿐만 아니라 여타 외국 게임 제작사에 보낼 데모 테이프 제작에 있어 '기본'이 되는 사항들이다. 자신의 실력을 갈고 닦은 뒤에 위의 사항을 잘 엄수하면, 선택받을 가능성이 더욱 높아지게 된다는 얘기다.

실력으로 일본에서 인정을 받은 이진명씨. 간판이 아닌 실력으로 사람을 등용시키는 일본의 게임업계가 부러울 때름이다. 언제일지 모르지만 국내에서도 그런 사람들의 이야기를 자주 들을 수 있는 날이 왔으면 하는 바램이다. P

이진명씨는 귀국 후, 5월 9일 열렸던 공연 '아빠 힘내세요'에도 참가한 바 있다

게임에 있어 사운드 엔지니어링이란?

사운드 엔지니어링이란 게임기 안에 소리를 만들어 내는 작업이다. 플레이 스테이션 게임을 플레이하는 도중 음악이 나온다면 그것은 다음의 두 가지 중의 하나이다. CD에 원곡 자체가 녹음되어, 그것을 재생하는 경우(음악 트랙으로 수록되어 있던가, XA확장자 등의 전용파일로 되어 있는 경우 양자를 포함한다), 그리고 하나는 데이터화 된 음악을 연주하는 경우이다.

아무래도 음질적인 면에서는 원음을 녹음한 CD방식이 뛰어나지만, 이 방식은 데이터의 크기가 커진다는 단점을 가지고 있다. CD-ROM은 크기가 한정되어 있기 때문에 CD음으로 모든 배경음을 제작하기에는 무리가 따르기 마련이다. 그래서 사용하게 되는 것이 MIDI를 이용한 음악의 데이터화. 이 방식을 사용하게 되면 놀라우리 만치 작은 용량으로 음악을 연주할 수 있게 된다. 이 데이터가 메모리 안에 미리 저장된 여러 가지 악기의 소리를 찾아내어 '도'로 연주하기도 하고 '솔'의 음을 만들기도 하며 한 곡의 음악을 완성시키는 것이다.

여기서 말하는 사운드 엔지니어링은 데이터들이 연주할 악기, 혹은 효과음용 데이터를 만들어 내는 작업을 말한다.

PS Play Station 특보

속속 드러나는 새로운 사실들

파이널 판타지 8

Seller Almasy

■개발사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 올 겨울 예정
■발매가: 미정

지난 동경 게임쇼 '98 가을에서 새로운 내용의 동영상이 공개되어 참석자들을 들끓게 만들었던 「FFⅧ」. 이번 달에는 스콜과 리노아의 첫만남을 비롯한 여러 가지 미공개 장면과 새로운 두 명의 동료, 그리고 변경되거나 새롭게 추가된 게임 시스템을 소개하기로 한다.

FINAL FANTASY VIII

스콜과 운명적으로 만나는 리노아 그리고 이데아와의 관계

가덴의 학원제에서 개최된 댄스파티에서 운명적으로 만나게 되는 스콜과 리노아. 리노아는 이 당시에는 학생이 아니었지만 학원제 기간동안에는 외부인도 출입할 수 있기 때문에 댄스 파티에 들어올 수 있었다. 특수정예부대 시드의 정장을 차려입는 스콜은 리노아를 댄스 파트너로 선택. 두 사람은 음악에 맞춰 우아하게 춤을 춘다. 이를 계기로 두 사람은 연인 사이로 발전하게 되는 것일까?

음악이 시작되자, 손을 맞잡는 스콜과 리노아

어깨를 감싸는 스콜을 향해 살짝 미소를 보내는 리노아. 싫지는 않은가 보군!

리노아가 스콜의 어깨 위로 팔을 올린다. 이에 약간 긴장하는 듯한 스콜

○이를 계기로 두 사람은 연인 사이로?

리노아가 마녀 이데아의 꼭두각시가 된 것일까?

마녀 이데아의 등뒤로 왠지 생기를 잃은 듯한 표정의 리노아가 서있다. 인간의 마음을 조정할 수 있는 이데아의 능력을 감안한다면 혹시 리노아가 이데아에게 조정당하고 있는 것은 아닐까? 이제까지는 리노아가 단순히 파티의 한 일원으로서 스콜 일행과 행동을 같이하는 것이라고 생각되었다. 하지만 이 장면을 보면 리노아와 이데아의 관계가 앞으로의 스토리 전개에 큰 영향을 끼칠 것으로 보인다.

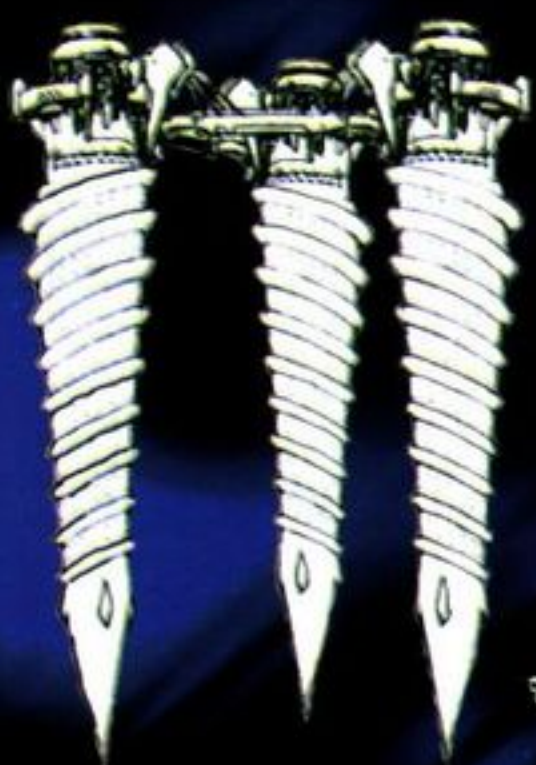
○가면을 쓴 이데아 뒤에 서있는 리노아. 이데아의 명령을 기다리는 것일까?

○이데아의 가면이 사라지자, 방이 음침한 분위기로 바뀐다. 리노아의 모습 역시…

○혹시 사이퍼도 이데아에게 조정당하고 있는 것은 아닐까?

○음악의 템포가 바뀌자, 홀의 중앙으로 이동하는 두 사람

사막에 솟아있는 3개의 탑의 정체는?

황량한 사막에 우뚝 솟아있는 거대한 3개의 탑. 이것은 바로 「FFⅧ」에 등장하는 형무소이다. 이 형무소는 땅속에 묻혀 있기 때문에 울타리 같은 것이 없으며 이곳을 탈옥하거나 외부에서 공격하는 것은 거의 불가능하다. 탑의 하부층은 드릴 형태이며 내부는 나선형의 감옥으로 되어 있다.

형무소의 일러스트. 나선형의 드릴 형태로 되어 있다

형무소 최상부층은 바바람이나 모래의 영향으로 낡아 보인다

지상으로 솟은 형무소. 평소에는 땅속에 파묻혀 있기 때문에 탈출은 불가능

나선형으로 된 하층부로 내려가기 시작한다

상층부 안에는 승강기 한대가 설치되어 있다

음침한 분위기의 최하층부에 도착하는 승강기

각 탑을 연결하고 있는 다리. 이곳을 통해서 지나다닐 수 있는 듯…

고속으로 하강하는 승강기 내부에는 누가 타고 있을까?

새로운 2명의 동료 공개!

셀피 · 틸미트 (Selphie · Tilmitt)

●나이: 17세 ●키: 157cm
●무기: 쌍절봉

셀피 틸미트는 바람가든의 학생이라고는 생각할 수 없을 정도로 천진난만하고 머리가 좋으면서도 백치미(?)가 흐르는 소녀이다. 과격한 발언으로 분위기를 안 좋게 만들기도 하지만 학교행사의 실행위원을 맡을 정도로 책임감이 강하며 친구들을 잘 배려해주는 면도 있다

셀피가 사용하는 무기는 쌍절봉

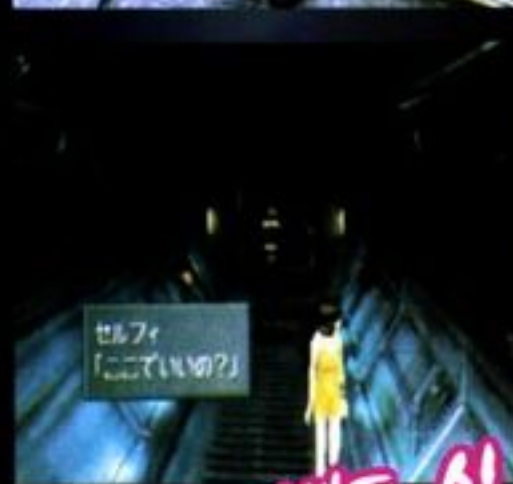
귀여운 얼굴과 어울리지 않게 과격한 공격이 주특기

셀피의 이벤트 신

セルフィ「しっぱ～い!」

セルフィ「ここでいいの?」

セルフィ「ねぇ これからどうするの?」

セルフィ「どっしゅつ、どっしゅつ～」

아바인 · 키네아스 (Irvine Kinneas)

●나이: 17세 ●키: 185cm
●무기: 총

언제나 자신감에 넘쳐있으며 여자를 좋아하는 아바인 키네아스. 그는 남을 비꼬는 말을 잘 하고 무신경한 성격인 것 같지만 실제로는 아주 섬세한 남자이다

이바인의 무기는 라이플 타입의 총

원거리 공격도 가능할까?

이바인의 이벤트 신

アーヴァイン「と、とにかく、逃げ出すなら今のうちだ」

アーヴァイン「ここからは僕の出番だな」

アーヴァイン「よっと」

アーヴァイン「ここが、制御室ってわけだ」

새롭게 변한 드로 시스템

「FFⅧ」의 체험판에서 실행해볼 수 있었던 '드로' 시스템이 약간 변경되었다. 체험판에서는 드로할 수 있는 마법 이름이 처음부터 표시되어 어떤 마법을 드로하는가를 알 수 있었지만 실제 정품에서는 드로할 때까지 그 마법의 정체를 알 수 없는 방식으로 바뀌게 된다.

'???'로 표시되기 때문에 무슨 마법인지 알 수 없다

드로에 성공해야만 그 마법이 어떤 것인지를 알 수 있다

드로에 성공한 마법은 다음부터 바로 표시되지만 실패하면 그대로 '?'로 남는다

정션 어빌리티로 마법을 정션한다. 정션 시스템

마법이나 가디언포스 등, 물질 이외의 것을 장비해서 캐릭터를 강화시키는 '정션 시스템'의 중요성은 바로 마법의 정션에 있다. 적으로부터 드로한 마법을 사용하는 것뿐만 아니라 일정한 갯수를 남긴 다음, 이것을 장비하면 캐릭터 자신의 공격력이나 방어력을 상승시킬 수 있다.

어빌리티 중에서 가장 중요한 정션 어빌리티는 그 어빌리티를 기억해서 마법을 정션할 수 있다. 정션 어빌리티의 종류로는 공격력 정션이나 방어력 정션 등의 스테이터스계 정션, 그리고 속성방어 정션이나 속성공격 등의 속성계 정션이 있다.

'스테이터스계'에 정션할 경우

'스테이터스계'에 마법을 정션하면 스테이터스의 변화에 대응하여 방어력이 상승한다. 반대로 적에게 스테이터스 변화를 일으키는 확률도 올라간다.

'속성공격·방어계'에 정션할 경우

'속성방어계'에 냉기마법인 브리자드를 정션하면 냉기에 대한 속성이 올라간다. 또한 '속성공격'에 정션하면 그 마법에 대응하는 속성의 공격력도 올라가는데 이 때, 정션한 수에 따라 상승률도 올라간다.

캐릭터의 레벨에 따라서 적의 공격도 레벨 업된다

이제까지의 「FF」시리즈에서는 플레이어가 캐릭터를 레벨 업시킬 경우, 적의 힘도 레벨 업되었다. 이런 이유로 해서 게임 초기에서 싸웠던 몬스터가 중반에서는 너무 약하다고 느껴졌다. 그러나 「FFⅧ」에서는 캐릭터의 레벨에 맞춰 적의 공격도 점점 강해진다. 예를 들어 이번에 소개하는 몬스터는 3단계의 특수공격을 보여준다. 가장 위력이 약한 공격으로 상대방을 들어 올려서 지면으로 세게 내려치는 파워봄, 이것이 파워업되면 공처럼 변한 상대방을 연속적으로 치는 드리블이라는 공격을 가한다. 그리고 마지막에는 여러 명에게 대미지를 줄 수 있는 슛이라는 공격으로 변한다.

파워봄

스콜의 머리를 잡은 다음, 확 끌어당기는 몬스터

자신의 머리 위로 번쩍 들어올린다

스콜을 지면에 내리꽂는 몬스터. 파워봄 성공(?)

드리블

파워봄을 사용했던 몬스터가 이번에는 드리블 공격을 시도하려고 한다

엄청나게 밝은 빛이 생기는 순간 젤이 공의 형태로 변한다

공이 된 젤을 드리블하면서 가지고 노는 몬스터

슛

○최강의 레벨을 가진 특수공격인 슛 발동! 과연 어떤 공격일까?

○몬스터가 스콜을 공으로 만들어 버린다

○몬스터가 공이 된 스콜을 젤을 향해 던져서 젤이 대미지를 입는다

○스콜이 리노아에게까지 대미지를 준다. 정말 엄청난 공격이다!

새로운 마스코트 등장! 뭄바

뭄바(Moomba)는 사막에 살고 있는 경계심이 강하고 겁이 많은 동물이다. 깨끗한 것을 좋아하며 의리(?)가 강해서 친절하게 대해준 사람의 은혜를 잊지 않는다. 피로 상대방을 식별하는 특이한 능력을 가지고 있다.

♬요술공주 세리만 찾아오는 게 아니에요♬

마법소녀 대작전

■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 99년 1월
■발매가: 6,800엔

아주 오래 전에 방영되어 엄청난 인기를 끌었던 TV만화 시리즈 '요술공주 세리'를 기억하는가? 이 만화의 주인공이었던 세리를 위시해서 이와 비슷한 아류작들에서 등장했던 마법소녀들이 반다이에 의해 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 이제 다시 요술공주 세리의 활약을 볼 수 있게 된 것인가?

시뮬레이션과 어드벤처의 융합

이 게임은 비쥬얼로 구성된 어드벤처 모드와 폴리곤 입체 맵에서 전개되는 시뮬레이션 모드의 2가지 모드로 진행된다. 어드벤처 모드에서의 행동에 따라 TV 애니메이션에서 등장했던 캐릭터들이 동료가 되어주며 시뮬레이션 모드에서는 아군이 되어 주인공과 함께 싸우게 된다. 전투의 경우는 폴리곤으로 그려진 주인공들을 조정하는 액션 배틀 시스템으로 진행된다.

전투는 액션으로 진행된다. 마법과 필살기로 공격!

예쁜 마법소녀들이 모두 모였다

이 게임의 최대 포인트는 TV만화에서만 볼 수 있었던 히로인들을 플레이어가 직접 조작해서 장대한 오리지널 스토리를 만들 수 있다는 것이다. 원조 마법소녀인 '요술공주 세리'를 비롯해서 '비밀스런 아코', '마법사 채피', '큐티 하니', '마법소녀 라라벨' 등 7명의 히로인이 등장하는데 선택한 주인공에 따라서 시나리오가 달라진다. 게임 초기에는 혼자서 진행하지만 스토리가 진행되면서 다른 마법소녀들이 차례로 합류한다. 마법소녀가 모두 모이면 최후의 전투를 위한 문이 열린다.

요술 공주 세리에 등장했던 친숙한 캐릭터들도 등장!

인간계에 위기가 발생했다!

「마법소녀 대작전」은 7가지의 TV 시리즈에 이은 후일담의 형식으로 시작된다. 마계에 돌아온 세리, 마지막에 대마녀에게 콤팩트를 빼앗기는 바람에 보통 생활을 영위하고 있는 아코, 인간계에서 수행을 계속하고 있는 메그, 새로운 마을에서 생활을 시작하는 채피, 팬서 크로와 계속 싸워나가는 하니, 셀쥬처럼 꽃을 사랑하는 사람을 늘리기 위해 애쓰는 룬룬, 완전히 인간계로 정착해서 평화롭게 살아가는 라라벨. 어느 날, 이들 소녀의 꿈을 통해서 인간계의 위기가 알려지자, 7명의 마법소녀들은 각기 행동을 개시한다.

스토리를 진행하면서 마법소녀들을 모은다

배드 엔딩으로 끝낸 시리즈도 있기 때문에 어떤 후일담이 진행될 지 궁금하다

시뮬레이션 모드에서는 캐릭터 유니트가 알아보기 쉽게 그려졌다

3D필드에서 사랑과 용기의 마법을 사용

시뮬레이션 모드에서는 입체 필드에서 유니트를 움직여 적이 생산하는 요마를 쓰러뜨리면서 진행하게 된다. 적 유니트와 접촉하면 3D폴리곤으로 그려진 전투 필드에서 액션 배틀로 들어가는데 여러 가지 지형 조건과 트랩, 적의 공격을 점프로 피하면서 각 캐릭터의 필살기 공격을 구사해야 한다.

마법을 사용하여 적을 물리치자

DC 특보

삼국지는 코에이의 전유물이 아니다

삼국지

■개발사: 게임 아츠
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

'드림캐스트는 폴리곤 생산기이다.' '드림캐스트로 나오는 모든 게임은 무수한 폴리곤으로 화면을 메워나가야 한다.' 천만의 말씀이다. 「머큐리어스 프리티」와 「북으로」, 그리고 여기 「첸웬의 삼국지」라는 작품이 고해상도 2D 게임의 한계를 보여줄 것이다.

또 다른 역사가 드림캐스트에 흐른다

새턴으로 발매된 무수한 게임들. 시작에 대한 정보가 없이 매장을 들렀을 때, '이 회사 게임이라면!' 하고 망설임 없이 선택하게 하는 메이커, '게임 아츠'가 신작 시뮬레이션을 개발중에 있다. 「첸웬」의 삼국지」라 이름 붙여진 이 게임은 제목에서 알 수 있듯, 대만의 작가 '첸웬'의 멋진 일러스트가 게임 전편에 흐르고 있다. 보통 '삼국지' 하면 코에이의 동명 작품을 떠올리기 마련이다. 게임아츠의 삼국지가 사람들의 머리속에서 코에이의 그것을 몰아낼 수 있을 것인가?

○고화질의 삼국지가 TV 모니터에 펼쳐진다
○시뮬레이션 매니아들에게도 만족을 줄 수 있는 작품이 될 듯

실제 역사를 보여주는 게임

등장인물들의 이미지는 우리에게 보다 친숙한 '삼국지연의'의 것을 사용했다. 반면에 게임의 흐름은 '정사(正史)' 즉, 중국의 실제 역사를 토대로 하고 있다. 게임을 즐기는 이들은 친숙한 캐릭터의 이미지로 리얼한 중국사를 경험하게 될 것이다.

○각 인물들이 남긴 명언들도 게임 속에 그대로 등장
○이벤트에도 역시 첸웬씨의 일러스트가 포함된다

등장인물 일러스트

이미 대만에서는 저명한 만화가로 이름을 날리고 있는 첸웬씨가 만들어낸 인물들이 무려 400여명이나 게임에 등장한다. 중국인 자신이 만들어낸 중국인의 이미지인 만큼 더욱 현실감을 전해줄 것이다.

여포 / 유비 / 조조 / 손권 / 관우 / 제갈량

나오미로 나오면 반드시 DC로

파워 스톤

DC ARC 특보

■제작사: 캡콤
■장르: 격투 액션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

DC 호환 기판의 가능성은 실로 무궁무진하다. 집에서 즐기던 데이터를 밖으로, 혹은 밖에서 얻은 데이터를 집으로 가져올 수 있다는 것 등, 이제까지 없었던 게임의 세계를 만들 수 있는 것이다. 그러나 두 하드웨어간의 최대의 장점은 양 기종간의 이식이 빠르게 이뤄진다는 점이다. 공개된 지 얼마되지 않은 게임, 「파워 스톤」은 두 하드웨어 사이에 다리를 놓는 첫 작품이다.

나오미는 드림캐스트다!

지난 AM쇼에 공개된 캡콤의 나오미 기판용 첫 번째 게임이 바로 이 「파워 스톤」이다. 기존의 격투 게임이 가지는 무술 대회식 게임이 이미지를 벗고, 마치 홍콩 영화의 액션 장면을 따온 듯한 내용으로 게임 속을 가득히 채우고 있다. 이 새로운 격투게임이 새로운 가정용 게임기 드림캐스트로 등장한다고 한다. 거의 완벽에 가까운 호환율을 보이는 두 하드웨어. 그 가능성을 시험해 볼 수 있는 기회가 온 것이다.

드림캐스트와 나오미. 양 기종간의 호환성은 거의 완벽에 가깝다고 발표된 바 있다

개성 넘치는 캐릭터들

캡콤이 이제까지 게임에 끌어들인 많은 캐릭터들이 그렇듯이 이 게임에도 많은 개성파들이 등장한다. 어떤 소원이든 이뤄준다고 하는 신비의 돌 파워 스톤을 구하기 위해 전 세계에서 모여든 격투가들. 그들의 이야기가 게임 속에 펼쳐지는 것이다.

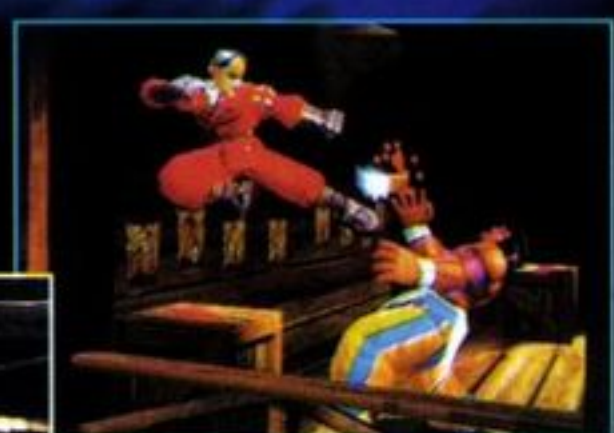
○게임에 등장할 다양한 캐릭터의 디자인
○무기를 사용하는 캐릭터도 등장한다

「파워 스톤」은 새롭다

「파워 스톤」은 기존의 게임에서는 볼 수 없었던 것들이 가득한 게임이다. 다른 게임들과의 가장 큰 차이점은 링의 구조에 있다. 입체적인 지형지물을 링 안쪽으로 끌어들인 것이다. 물론 「버파 3」, 「에어가이츠」, 「데스트레가」 등도 입체적인 링을 구현하고자 했으나 「파워 스톤」은 앞의 게임들보다도 더욱 다양하고 복잡한 격투의 무대를 보여주고 있다. 이 링의 특징 덕분에 플레이어는 이제까지 없었던 격투의 세계를 맛볼 수 있게 되었다.

○링속에 등장하는 여러 가지 물건을 이용(던지기, 올라서서 공격 따위), 격투를 벌일 수 있다

「파워 스톤」은 링의 전체를 이용해 격투를 벌일 수 있다. 360° 자유자재로 이동 가능한 시스템을 채택, 다양한 지형 지물을 보다 효과적으로 이용할 수 있게 되었다. 과거 여러 게임에서 이 시스템을 채택하여 격투 게임을 발표했으나 그리 좋은 평은 얻지 못한바 있다. 「파워 스톤」은 이 이동 시스템을 어떻게 효과적으로 활용할 것인지 기대가 된다.

링에 있는 기둥에 기어오르는 것도 가능하다

벽을 차고 올라, 발차기 공격을!

캐릭터에 따라서는 이런 무시무시한 공격도…

현장취재

DC VS PS(포켓 스테이션)의 한판 전쟁!!

東京 게임쇼 '98秋

세계 최대의 '비디오 게임쇼'라고 할 수 있는 '동경 게임쇼 '98秋'이 지난 10월 9일에서 11일 3일간 일본 마쿠하리 멧세에서 개최되었다.

이번 게임쇼는 사전에 DC의 압승이 예상되었으나 뚜껑을 열고 난 후에는 소니의 비밀 병기가 숨겨져 있음이 확인되었다. 그것은 바로 이번에 최초로 일반에게 공개된 포켓 스테이션이다. 소니는 이 비밀 병기로 인해 세가 부스로만 몰릴 것으로 예상되던 관람객들을 자기쪽 부스로 끌어 모으는 데에 성공한 것이다. 과연 소니는 이것만으로 DC에 대항할 수 있을 것인가?

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW '98 AUTUMN

세가

세가는 역시 예상했던 대로 「버추어 파이터3tb」와 「소닉 어드벤처」를 위시로 한 DC 게임 소프트의 홍보에 역점을 두었다. 또한 이번 게임쇼에 맞춰 「에볼루션」, 「인 커밍」, 「크라이맥스 런너즈」 등의 DC용 소프트를 대거 공개하여 DC를 기대하는 많은 유저들을 실망시키지 않았다.

버추어 파이터3tb

이번 게임쇼에 공개된 DC용 「버추어 파이터3tb」는 일부 캐릭터만을 제한적으로 고를 수 있는 전시용 버전이었지만 그 인기는 이번 동경 게임쇼 최고의 타이틀이라고 해도 과언이 아닐 정도였다. 정말 한 번 패드를 쥐어 보기까지는 약 30분 이상은 줄을 서 있어야 할 정도였으니…

단지 DC용 버파3를 한 번 하기 위해 장사진을 이루었다

소닉 어드벤처

현재까지 발표된 DC용 소프트로는 「버추어 파이터3tb」와 함께 DC용 소프트의 쌍두마차로 불리울 만한 초기대작. 이번 게임쇼에서는 소닉과 테일즈, 너클즈 등의 플레이 코너가 별도로 설치되어 있었다. 정말 이 모든 캐릭터로 게임을 플레이할 수 있다는 것인가?

기타

사진에서 보듯 「에볼루션」, 「인 커밍」, 「모나코 레이싱 시뮬레이션2」, 「쿨 보더즈(가)」 등 생각보다는 많은 DC용 소프트들이 전시되었다. 아마도 이 정도면 초반 라인업이 부실하지 않을까 하던 걱정(?)은 덜은 셈이라고 할 수 있을 것이다.

소니

PS 유저들의 새로운 즐거움으로 등장한 또 다른 PS(포켓 스테이션)와 이제는 소니의 간판 스타로 자리매김한 크래쉬 시리즈의 최신작 「크래쉬 밴디쿳3」. 이 두 가지만으로도 소니는 세가의 DC와 맞먹는 관람객들의 눈총(?)을 받았다. 과연 이로서 미니 하드웨어의 전쟁은 시작되는 것일까?

포켓 스테이션

단순한 메모리 보존 기능은 물론 대응 소프트의 게임도 진행할 수 있으며 통신 대전 기능까지 갖추어 그 자체로서도 훌륭한 게임기 노릇을 톡톡히 할 수 있는 소니의 신 병기. 특히 이미 「파이널 판타지Ⅷ」, 「스파 제로3」, 「크래쉬 밴디쿳3」 등 쟁쟁한 게임들이 포켓 스테이션에 대응된다고 밝히고 있어 유저들의 관심을 집중시키고 있다.

○이것이 바로 '포켓 스테이션'
○쪼그만게 게임도 가능!!

크래쉬 밴디쿳3

소니의 이미지에 어울리는 다국적 캐릭터 액션 게임. 특히 포켓 스테이션에 대응된다고 하니 더욱 호기심이 모아진다. 이번 쇼에서 역시 소니의 부스는 온통 크래쉬로 도배되었을 정도로 소니로서는 정성을 쏟고 있는 기대작.

남코

최신 레이싱 게임인 「R4」와 「리베로 그란데」를 양 축으로 자사의 PS 게임 홍보에 역점을 둔 남코 부스. 화려한 부스 디자인 보다는 많은 체험 플레이 코너를 마련하여 '보기'만으로는 만족을 하지 못하는 유저들의 발길을붙잡는 데에 성공했다.

R4

12월 발매를 예정으로 하고 있는 남코의 최신 레이싱 게임. 레이싱 게임이라면 이 정도는 되어야 하지 않을까 하는 새로운 기준을 제시하고 있는 듯하다. 과연 소니의 「그랜트리스모」의 아성을 무너뜨릴 수 있을까?

리베로 그란데

사실 아케이드용으로는 그다지 큰 성공을 거두지는 못했지만 여러 가지 추가 요소로 인해 기대를 모으고 있는 축구 게임. 기존의 축구 게임과는 다른 색다른 축구 게임을 기대하고 있는 유저라면 관심을 가지고 지켜 보아도 좋을 듯.

드래곤 바라

이번 게임쇼를 통해 처음으로 공개된 남코의 오리지널 액션 RPG.

이번에 공개된 「드래곤 바라(DRAGON VALOR)」는 여러 군데의 토지를 탐험하며 '최후의 던전'에 살고 있는 드래곤을 쓰러뜨려 가는 라운드 클리어형 RPG로 결혼 상대에 따라 시나리오가 달라지는 '자손 계승 시스템' 등 여러 가지 참신한 요소를 엿볼 수 있는 작품이다.

SNK

SNK는 이번 쇼를 통해 DC와의 화환성을 가지는 자사의 신 하드웨어인 「네오지오 포켓」의 선전에 주력했다. 특히 여러 가지 '네오지오 포켓'용 게임을 실제로 플레이할 수 있는 코너에는 관람객의 발길이 끊이지 않았다.

네오지오 포켓

데이터의 저장보다는 자체 게임에 더 역점을 둔 듯한 드림 캐스트의 배다른 형제(?). 특히 SNK의 대작들이 줄지어 나올 예정으로 요즘 포켓형 게임기의 붐을 타고 SNK에서도 한동안은 '네오지오 포켓'에 주력할 듯.

여러 가지 색깔의 '네오지오 포켓'

킹 오브 파이터즈 R-1

많은 '네오지오 포켓'용 소프트가 공개되었지만 그 중 가장 주목을 모으는 초기대작. 게임쇼에서 역시 다른 '네오지오 포켓'용 게임보다는 많은 관람객들의 발길을 잡고 그 진면목을 드러내었다.

스퀘어

「사가 프론티어2」가 공개된다는 사전 정보가 있었지만 아쉽게도 이 날 게임쇼장에서는 그 모습을 찾아 볼 수 없었다. 하지만 「파이널 판타지Ⅷ」 하나만으로도 최강의 소프트 하우스임을 과시하기에는 충분했다.

파이널 판타지Ⅷ

초대형 스크린을 통해 펼쳐지는 화려한 「파이널 판타지Ⅷ」의 동영상에 넋을 잃은 (?) 관람객들. 기차가 지나가는 모습 등 새로운 동영상을 대거 공개하여 관람객들의 높은 기대도에 보답했다.

기타

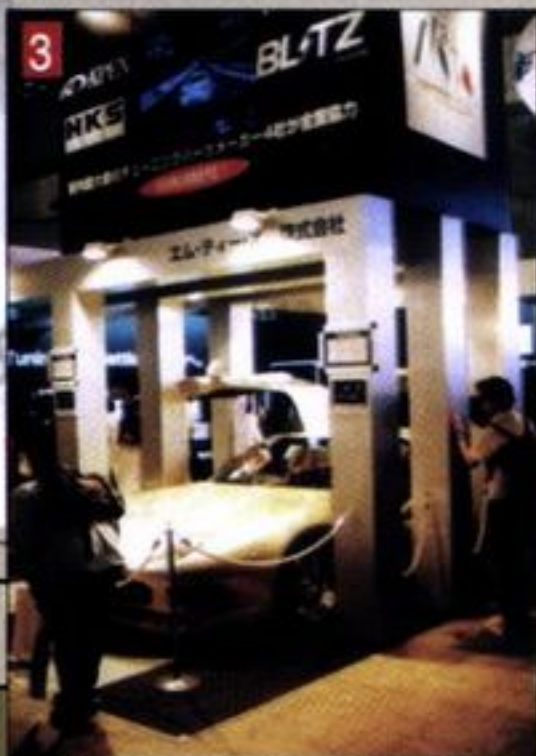
비록 「사가 프론티어2」는 공개되지 않았지만 「어나더 마인드」 등의 기타 소프트웨어들이 그 빈자리를 매워 주었다.

특히 이날 스퀘어의 부스에서는 실사를 사용하여 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 주는 「어나더 마인드」에 초점을 맞춰 홍보에 주력하였다.

그 외 소프트 하우스

그 외 소프트 하우스들 중에 가장 기억에 남는 소프트 하우스라면 역시 N64용 「신세기 에반겔리온」을 전시한 반다이일 것이다. 반다이는 이외에도 PS용 「우주전함 야마토」와 「명탐정 코난」 등 우리에게도 애니메이션이나 만화로 친숙해진 캐릭터가 등장하는 게임들을 대거 전시했다. 그리고 비록 기대했던 「드래곤 퀘스트Ⅶ」은 공개되지 않았지만 에닉스의 부스에서는 「툼 레이더3」와 「유라시안 익스프레스 살인사건」 등을 공개했으며 코나미는 「환상 수호전Ⅱ」의 홍보에 주력했다.

1 캡콤의 PS용 「스파 제로3」
2 코나미는 「환상 수호전Ⅱ」에 주력
3 게임쇼에 이렇게 멋진 자동차가!!
4 반다이의 「명탐정 코난」
5 한편 별도의 기념품 판매 부스를 설치, 혼잡을 피할 수 있었다

전격왕 특집 - 기사 제휴 특집

신세기 하드 전쟁 開戰前夜

5년째에 돌입한 현행 하드, 하지만 수면 밑에서는 거센 움직임이…

곧 발매될 드림캐스트의 등장에 따라 현재의 게임업계가 형성하고 있는 파워 밸런스는 과연 어느 정도로 변하게 될 것인가? 본론에 들어가기에 앞서 신세기 하드 전쟁의 개전을 전제로 한 각 하드 각각의 정세를 일단 정리해 두자.

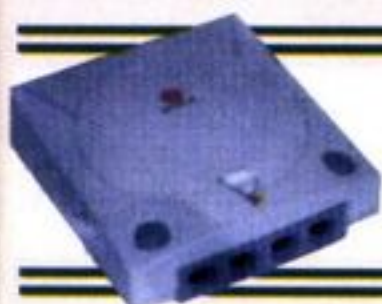
드림캐스트 발매로 게임시장의 활력을 되찾는다!?

지금까지의 가정용 게임기의 역사를 보면 발매되고 나서 약 4~5년을 기점으로 하드의 기능 확장과 신 기종으로의 이행이 행해지고 있다. '차세대기'라는 이름으로 화려하게 등장한 세가 새턴과 플레이 스테이션도 올 연말로 발매 5년째를 맞이하게 되고, 이제 슬슬 그 기점으로 접어들었다고 볼 수 있다.

현재 게임시장에서는 PS가 압도적인 시장 점유율을 확보하고 있는 것처럼 보이지만 장기적으로 볼 때 경기불황의 영향으로 시장전체의 기세가 저하되고 있는 경향도 없잖아 있다. 이와 같은 상황에서 새로이 등장하는 드림캐스트(이하 DC)는 게임 시장 전체를 자극하는 활력소의 역할을 다할 것임에는 틀림없는 사실이다. 게다가 PS나 N64 진영이 DC로의 대항책을 강구함으로써 각 하드의 시장도 당연 성장을 기대할 수 있다. 그 중에서도 가장 주목할 점은 업계 내에서 오랫동안 소문이 무성했던 PS의 후속기종이 과연 언제쯤 발표가 될지 하는 것이다. 현재의 시점에서 PS가 크게 성공을 거둔 만큼, 후속기종으로 이행하는 시기는 무엇보다 중요한 문제이다. 한편 N64는 「젤다의 전설-시간의 오카리나-」의 발매일이 11월 21일로 확정되긴 했지만, 무엇보다 N64에 대한 기대는 계속 발매연기를 거듭하고 있는 64DD가 실제로 어느 정도의 위력을 발휘할 지에 따라 앞으로의 전개가 좌우될 것이다.

또 소프트 메이커사들이 각각 DC등장을 기회로 어떠한 움직임을 보여줄지 하는 것도 게임업계의 전망을 내다본다는 입장에서 중요한 의미를 가진다.

전해진 바에 의하면 최고의 인기를 얻은 PS의 「바이오 하자드」 최신작이 DC로 등장한다고 결정이 나는 등 일부 메이커들은 빠른 움직임을 보이기 시작했다. 게다가 앞으로의 전개에 따라서는 게임업계에 크나큰 지각변동을 초래할 듯한 격렬한 지진이 일어날 가능성도 있다. 이번호에서는 DC가 발매됨에 따른 개전전야(開戰前夜)가 될 게임업계의 움직임을 3대 하드 각각의 동향을 중심으로 자세히 검토해 보았다.

10월 9일 ~11일까지 개최된 동경 게임쇼가 신세기 하드 전쟁의 제1라운드가 된 것은 확실하다

Dreamcast

머지않아 우리들 앞에 모습을 드러낼 드림캐스트지만, 아직 불명확한 부분도 있다. 먼저 하드에 대해서 그 미지의 부분속으로 파고 들어가 보자.

발매일이 11월 20일에서 11월 27일로 정식 결정!

만전의 체제를 갖추기 위한 발매일 변경

지금까지 11월 20일로 알려졌던 DC의 발매일이 당초의 예정보다 일주일 늦은 11월 27일로 정식 결정되었다. 'DC의 일본 첫 발매일의 의미는 세계에서 가장 빠른 유저가 DC를 가장 먼저 손에 넣게 되는 『아주 중요한 최초의 날』이라고 생각하고 있습니다. 따라서 생산·교통면에 있어서도 유저의 기대에 만전의 체제로 부응하고 싶어 신중하게 검토한 결과, 11월 27일을 정식 발매일로 정했습니다.' 라고 세가측은 밝히고 있다.

CM에 등장하는 유카와 전무

최종 결정된 DC의 외관. 이밖에도 SS에서 대인기를 누렸던 「J리그 프로 축구 클럽을 만들자!」, 「프로 야구팀을 만들자!」의 DC판 신작도 발표되었다. 앞으로는 이러한 SS의 인기 타이틀의 신작이 많이 나올 듯…

현재, 일본에서는 321개사의 소프트 메이커사가 DC의 소프트 개발을 표명하고 있다. 그리고 해외에서도 약 100개사가 이미 소프트 개발에 착수하고 있다. 또한 세가 에서는 벌써부터 '99년 가을, 해외 발매 진출을 진행하고 있다.

DC의 이번 발매연기 결정은 시장에서의 물품 부족으로 유저들에게 혼란을 초래하는 것을 회피하고 본체 발매 후 1~3개월 동안, 얼마만큼 소프트의 라인업을 부족하지 않게 공급할지에 따라 DC의 성공 여부를 판단할 수 있기에 신중을 기해 발매 연기 결정을 한 듯 싶다.

드디어 상세히 드러난 드림캐스트의 하드 스펙

표준탑재의 모뎀은 떼어내어 업그레이드가 가능

지난 9월 19일, 세가 본사에서는 게임 매스 커뮤니케이션을 향한 드림캐스트의 기술설명회가 열렸었다. 이 설명회에서는 제품과 거의 동등한 성능을 가진 DC의 시작기(試作機)가 초공개되어 실제로 「소닉 어드벤처」가 동작하는 모습을 확인할 수 있었다. 또 이 발표회에서는 5월의 시점에서는 공개되지 않았던 하드 스펙에 관한 정보가 상세하게 밝혀졌다. 그 중에서도 중요한 '모뎀'과 'GD-ROM'에 관한 취급법은 오른쪽 밑에 설명이 되어있으니 참조.

발표된 스펙으로부터 DC본체의 컨셉을 검증해보고 느낀점은 세가가 '통신'에 대해 아주 진지한 자세를 취하고 있다는 것이다. 즉, 제조 코스트의 상승을 각오한데다가 DC에 모뎀을 표준 탑재한 것으로부터 모든 DC유저에 대해 통신으로의 문을 열어줄 의도를 읽을 수 있다. 게다가 통신 모듈을 업그레이드 가능한 구성으로 한 것에서부터 유저 개개인의 통신환경의 차이, 장래적 통신망의 정비에도 대응할 수 있도록 되어 있다는 것이다. 그런 만큼 앞으로 통신을 이용한 소프트의 발표에도 주목하자.

드림캐스트의 본체 개발 총책임을 맡고 있는 세가의 서토우 히데키상무가 직접 하드 스펙을 설명하고 있다

본체의 측면에 들어있는 모뎀은 간단히 떼어낼 수 있다

○ 실제로 동작 가능한 드림캐스트의 시작기(試作機). 5월에 발표되었던 모조품과는 미묘한 변형의 차이를 보인다

○ 독특한 형태의 컨트롤러는 모조품 때와 비교해 스타트 버튼의 형태가 변했다

가격설정은?

DC본체의 가격에 대해서는 5월 시점에는 2~3만엔 정도로 발표를 했었다. 하지만 10월 6일의 발표회에서 본체 가격은 밝혀지지 않았지만 어느 정도일지 나름대로의 가격대를 매겨 보았다.

'98년 9월의 시점에서 PS가 18,000엔, N64가 14,800엔으로 판매되고 있는 이상 DC도 그 정도의 선에서 가격설정이 된다면 문제가 없겠지만, DC에는 모뎀 탑재 등, 차세대기에는 없는 신 기능이 다양하게 갖춰져 있어 상식적으로 생각해도 가격은 분명 3만엔에 가까운 2만엔대 후반이라고 보고 있다. 현재의 게임 시장에서 압도적인 시장 점유율을 차지하고 있는 PS와 맞서기 위해서는 이상적으로는 19,800엔, 현실적으로는 29,800엔 정도의 가격설정이 될거라 보고 있다.

• 새로운 정보 •

모뎀

일반 전화선을 이용한 33.6Kbps의 아날로그 모뎀을 표준 탑재. 모뎀부분은 탈착이 가능하므로 장래적으로는 ISDN 등의 고속회선, 휴대전화와 PHS라고 하는 새로운 통신망으로도 접속 가능한 모듈로 업그레이드 할 수 있도록 해 놓았다.

CD-ROM

소프트를 공급하는 미디어 부분은 종래의 CD-ROM의 약 2배가되는 1G바이트 이상의 용량을 자랑하는 신 포맷이 채용되어 있다. 읽는 속도는 최대 12배속. 반면 모든 부분에서 속도가 일정의 CAV방식을 채용하고 있다.

SS판 「버추어 파이터3」 발매중지!! 앞으로 세가 새턴은 어떻게 되는가?

아케이드로 등장하기 이전부터 계속 세가 새턴으로 이식을 기대해온 「버추어 파이터3」. 이 타이틀의 발매중지는 세가의 실질적인 SS에서의 철수를 의미하는 것일까!?

앞으로도 소프트는 등장하지만 장기적으로는…

드림캐스트에는 「버추어 파이터 3tb」의 이식이 결정된 것에 반해 「버추어 파이터 3」의 SS로의 이식은 중지되어버렸다. 「버추어 파이터」시리즈는 SS를 대표하는 인기 소프트인데다가 「버추어 파이터3」의 이식은 많은 SS유저에게 있어서도 하드 구입동기로도 작용될 정도였던 타이틀이었다.

이 「버추어 파이터3」의 발매중지에 따라 하드 메이커인 세가가 DC가 등장하는 11월 이래에 SS로 발매를 예정하고 있는 타이틀은 거의 없어졌다. 이런 상황을 보면 세가는 SS에서 실질적으로 손을 떼는 게 아닌가 싶다. 하지만 세가측에서는 '앞으로도 SS소프트는 계속 발매될 것이다'라는 태도를 취하고 있다. 또 서드 파티중에도 앞으로도 SS의 소프트 발매 예정작은 많다고 밝히고 있으며 당장 SS가 사라져 버리는 일은 없을 것이다. 하지만 세가의 주력이 DC로 기울고 있다는 사실은 부정할 수 없기에 장기적으로 놓고 판단해보면 앞으로의 SS는 결코 밝지는 않다. 이것도 어디까지나 시대의 흐름중의 하나겠지.

SS에서 이 화면을 재현하기 위한 기술적 과제는 역시 욕심에 불과한 것인가?

오리지널 작품, 그리고 아케이드로부터의 이식 충실 드림캐스트의 포진은 이미 성립되었다?

여기서는 늘 관심을 모았던 드림캐스트의 소프트편에서의 전략에 대해 검증해 보았다. 그 결과 충실한 소프트 라인업이 확실히 밝혀졌기 때문에 발매일이 임박해져옴에 따라 당초의 예상을 훨씬 뛰어넘었다.

초기 라인업에서는 RPG와 아케이드 이식도

오른쪽에 소개되어 있는 것은 현시점에서 판명하고 있는 드림캐스트의 주요 참여 메이커와 발매예정 타이틀의 일람표이다. 하드의 발표 당시는 소프트의 라인업이 그다지 명확하지가 않아 불안한 면도 없잖아 있었지만 발매가 가까워짐에 따라 명확해지는 라인업은 장르적으로도 밸런스를 맞춘 충실한 내용으로 되어있다. 그 중에서도 세가의 특기인 아케이드 이식을 중심으로 한 ACT뿐만 아니라 RPG와 SLG이 의외로 많이 포함되어 있다는 점이 주목된다.

DC참여 메이커 & 소프트 라인업

메이커명	타이틀	장르	발매일
아스키			
아틀라스			
ESP			
이미지니어			
펑키 소프트			
XING			
SNK	더 킹 오브 파이터즈(가칭)	격투 ACT	미정
NEC인터채널	셀크리우스 프리티	육성 SLG	미정
	몬스터 브리드	육성 SLG	미정
NEC HE	SEVENTH CROSS	S · RPG	12월 23일
	전국 투어	A · RPG	'99년 1월 14일
가와테크/nexat	마작(가칭)	TBL	'99년 3월
각천서점			
캡콤	바이오해저드 코드:베로니카	AVG	미정
	파워스톤	격투 ACT	미정
컬처브레인	비룡의 권 에전(가칭)	격투 ACT	'99년 봄
퀘스트			
클라이맥스			
클라이맥스그래픽스			
겐키			
코에			
코나미			
컴파일	뿌요뿌요 4	퍼즐	미정
CRI	에어로 댄싱(가칭)	SLG	'99년 봄
	그레이드 버기(가칭)	R컴퓨터 그래픽	'99년 봄
SIEG	클릭2	SLG	'99년 겨울
시 · 리보			
자렌커포레이션	무지개 빛 천사	SLG	'99년 4월
소우에이시스템	디지털 경마통신		
	소우머라이지(가칭)	ETC	'99년 2월
스타라이트마리			
스팅	에볼루션	RPG	'98년 말
세가	버추어 파이터 3tb	격투 ACT	'98년 말
	블루 · 스팅거	AVG	'98년 말
	고질라 제네레이션	ACT	'98년 내
	줄라이	AVG	'98년 11월

메이커명	타이틀	장르	발매일
세가	소닉 어드벤처	ACT	'98년 말
	클라이맥스 랜더스	A · RPG	'98년 내
	세가랠리2	R컴퓨터 그래픽	'98년 내
	초 골입 골프	SPT	'99년 봄
	J리그 프로 사커	SGL	미정
	클럽을 만들자!		
	프로 야구팀을 만들자!	SGL	미정
제네랄 엔터테이먼트	펜펜트라이아이스론	ACT	'98년 11월 27일
다이국전기			
타이토			
타카라			
데이터 이스트			
일본물산			
허드슨	엘리멘탈 기미키어	A · RPG	'99년 봄
	북으로	AVG	'99년 2월
펄스 · 인터랙티브			
반다이	기동전사 건담(가칭)	미정	미정
빅터 인터랙티브 소프트웨어			
비디오 시스템			
휴먼			
빙키즈	봄바람 전대V포스2 (가칭)		S · RPG
미정			
모티파이브			
보톰 업	스모	SPT	'99년 8월
	엔터테이먼트 골프	SPT	'99년 8월
미사이어			
미디어 링			
미디어 웍스			
Ubi소프트	모나코 그랑프리	R컴퓨터 그래픽	12월
엔터테이먼트	레이맨2(가칭)	ACT	'99년 봄
	Speed Busters	R컴퓨터 그래픽	'99년 1월
리버힐 소프트			
와프	D의 식탁2	A · AVG	'98년 겨울
동(東))	자염룡2(가칭)	STG	'99년 12월
	다이나마이트 리보 (가칭)	ACT	'99년 12월

드림캐스트 호환 기판? 「NAOMI」 보드 발표

일본내외, 20사의 참여 내정 아케이드계의 업계표준을 노린다

9월 17일~20일에 개최된 AM쇼에서 세가의 아케이드용 신 게임기판「NAOMI」가 발표됐다. 그 스펙은 아래에 소개된 드림캐스트와 거의 동일해 일찍이 얘기되던 DC 호환기판이라고 생각해도 좋을 것이다. 무엇보다, NAOMI의 로고에 DC를 표시하는 모기향 마크가 사용되어 있는 것만 봐도, 이는 확실하다.

○「더 하우스 오브 더 데드 2」도 NAOMI로 등장. 전작을 훨씬 뛰어넘는 그래픽에 주목. DC로 이식되어도 그 퀄리티는 그대로일 것이다

캡콤의 NAOMI 기판 제 1탄이기도 한 「파워 스톤」. 360도 필드를 풀로 사용하여 싸워나가는 지금까지 없었던 완전히 새로운 3D 격투액션의 등장이다 ○

NAOMI를 사용한 아케이드 게임으로서는 건 슈팅「더 하우스 오브 더 데드 2」,「다이너마이트 베이스볼」, 「블러드 블릿」등이 기판과 동시에 발표되어 있다. 또 NAOMI는, 싼 가격의 고성능 컴퓨터 그래픽보드로 타 소프트 메이커로부터도 큰 주목을 끌고 있고, 이미 사이쿄, 자레코, 트레저 등 일본내외 20개사가 NAOMI 상에서의 아케이드 게임 개발을 표명했다. 또한, 캡콤이 신작 3D 격투액션「파워 스톤」을, 테크모가 인기 격투액션 시리즈 최신작「데드 오어 얼라이브 2」를 각각 개발하고 비디오 출전의 형태로 AM쇼에 출전했다.

우선, 지적한 것처럼 NAOMI는 DC호환 기판으로서의 역할을 담당하기 위해, 그 기판 상에서 가동하는 아케이드 게임이 DC로 이식되는 것은 거의 확실하다. NAOMI는 DC의 소프트를 측면에서 지지하는 강력한 존재가 될 것이다.

NAOMI

그 밖의 성능은 DC와 동등 이상

스펙을 보면 알 수 있듯, NAOMI는 CPU에 SH-4, 그래픽 엔진에 PowerVR2가 사용되는 등, RAM 용량을 제외하고는 DC와 거의 동일한 성능이다. 또, 비주얼 메모리를 이용하여, DC와 데이터를 상호 교환하는 것도 기술적으로 가능하다.

-NAOMI BOARD SPEC-

CPU: SH4 : 128bit 그래픽엔진 내재RISC CPU
(동작주파수 200MHz 360MIPS/2, 4GFLOPS)
그래픽엔진 : PowerVR2
사운드엔진 : 슈퍼 인트리겐트 사운드 프로세서 : 32bit RISC
CPU내재(64채널 ADPCM)
메인 메모리 : 32Mbyte
그래픽메모리 : 6Mbyte
미디어 : ROM 보드
최대동시발색수 : 약 1,677만색
화상표시처리기능 : Bump Mapping(범프 매핑 : 요철기능 가능) 등
게임보드 : JAMMA비디오 규격(JVS) 게임보드에 있어
새로운 업계표준규격에 준거
확장기능 : CD-ROM(옵션) 대응 예정
기타기능 : 시계기능 등

글라이멕스 랜더스

○ 랜덤으로 자동 생성되는 던전에 차례대로 도전해 가는, 전략성 높은 RPG. 「랜드 스토커」의 라일과 같은 클라이맥스의 과거 인기 캐릭터도 많이 등장한다

양질의 오리지널 작품

에볼루션

○ 선사문명의 유산인 이상한 기계 '사이프레임'을 조종하는 모험자, 소년 맥과 의혹에 휩싸인 소녀 리니어의 모험을 그린, 본격 RPG. 3D로 표현된 필드를 달린다. 자, 적을 무찔러라!

아케이드 이식과 오리지널 2 타이틀

세가의 하드에서 지금까지 본체와 동시에 발매된 소프트는 아케이드의 이식 타이틀이 주력을 이루고 있다.

그러나 드림캐스트에서는 우선 「D의 식탁 2」와 「소닉 어드벤처」라는 완전 오리지널 작품을 발표하는 것으로 신 하드로서의 이미지를 어필했다. 그리고, 발매가 임박한 최근에는 「버추어 파이터 3tb」와 「세가랠리 2」등의 아케이드 이식작을 발표하는 2단 구성의 프로모션 전략이 채택되고 있다.

더욱이 개발기간의 부족에서 하드 초기에 RPG 등의 사고할 수 있는 소프트가 부족하다는 약점도 하드의 발표에 선행하여 개발을 행하는 것으로 극복. DC의 초기발매 타이틀에 RPG를 이미 몇 개 준비하고 있다. 지금까지의 소프트 전략의 약점을 검토한 상태에서, 완전 오리지널작과 아케이드 이식작으로 밸런스를 조절, 배치한 DC의 소프트 라인업은 상당히 기대감을 갖게 한다.

버추어 파이터 3tb

○ 세가를 대표하는 격투액션 시리즈의 최신작을 이식. 12명의 캐릭터들이, 에스케이프 버전을 사용한 입체적인 공격과 방어를 넓힌다. 최대 3대 3으로 싸우는 팀배틀도 선택 가능하다.

아케이드에서의 이식

킹 오브 파이터즈(가칭)

현재 아케이드에서 가동중인 「KOF '98」을 베이스로 이식. 더욱이 DC의 대용량을 살려 애니메이션 무비가 삽입되어 있는 등, 단순한 이식에 그치지 않는 독자적인 요소도 가미될 예정 ○

무인도에서 전개되는 통쾌한 액션 어드벤처!

DC 블루 스팅거

외부와 격리된 무인도를 무대로, 구조 대원인 주인공이 장대한 의혹에 도전하는 어드벤처 액션. 리얼하게 표현된 3D 공간을 자유자재로 움직이며 돌아다니고, 다채로운 무기를 손에 쥐고, 거대한 몬스터와 대결한다. DC만의 아름다운 컴퓨터 그래픽을 마음껏 맛볼 수 있는 작품이다.

마치 컴퓨터 그래픽영상처럼 하이 퀄리티의 화면 속을 플레이어가 자유로이 행동할 수 있다는 것은 놀랍다!

DATA

발매원	세가
발매일	'98년 말 예정
가격	미정
어드벤처	

CRESTOR DATA

발표 안됨

그 드리프트의 쾌감이 CD로 재현된다!

DC SEGA RALLY 2

올 2월에 아케이드로 등장한 이래, 열광적인 인기를 얻고 있는 「세가랠리 2」. 이식에 있어서는 완전이식은 물론이고, 다수의 오리지널 코스와 차종의 추가, 타임 어택과, 카 세팅 등 가정용만의 오리지널 모드가 다수 추가될 예정이다.

DC의 특성이라고도 말할 수 있는 통신대전 기능도 장비 된다. 장래에는 전 세계인들과 레이스를 즐기는 것이 가능할지도?

DATA

발매원	세가
발매일	'98년 말 예정
가격	미정
레이싱	

CRESTOR DATA

P/타나구치 준, D/마추모토 이사오

황당무계함을 뒷받침하는 리얼리즘을 느껴보시기 바랍니다

'영화 같은 게임'이라고 하면, 단지 보는 것이라는 이미지가 정착되어 있지 않습니까? 하지만 전 컴퓨터 그래픽만으로는 표현할 수 없는 리얼한 세계를 리얼타임으로 체험할 수 있는 그런 게임을 만들고 싶었습니다. 하이 퀄리티의 영상과 게임 시스템을 보다 게임에 특화하는 형태로 융합하여, '영화다운 게임'은 바로 이것이라는 것을 실제로 체험할 수 있도록 하고 싶었습니다.
현재로서는 전개에 있어 엔터테인먼트성을 뛰어넘는데 주력을 다하고 있습니다만, 솔직히 시나리오와 문제해결 부분에 더욱 매달리고 싶습니다. 일상에서 자신이 느끼는 것이 모두 문제해결의 힌트가 된다는 것이죠. 황당무계한 것을 찾고 싶지만, 그 만큼 픽션을 보완하는 리얼타임 같은 것이 필요하지 않습니까? '머리를 사용하여 이해하고, 또 만족한다.' 이러한 문제제기를 설정하는 것이야말로 게임성이 있다고 생각하기 때문에 여기에 시간을 들였습니다.

클라이맥스 · 그래픽스 니시카키 신야

세가랠리 2는 DC에의 도전입니다

현재 「세가랠리 2」는 DC라는 하드 속에서 생겨나는 새로운 것에 한창 도전하고 있는 중입니다. 단순히 코스 수와 차종의 증가라는 가정용 게임기만의 볼륨 업도 그러하고, 또 세가로서도 처음으로 DC의 통신기능에 대응한 작품이 되는 것도 그러한 의미가 있기 때문입니다.
'랠리'라는 것은 역시 '드리프트'라고 할 수 있죠. DC판에서도 당연히, 드리프트의 즐거움을 제일로 생각하고, 타임을 경쟁해도, 코너를 공격해도 흥미만점. 또한 패드로 즐겨도 실감날 만큼, 상당히 재미있는 요소가 많이 담기도록 할 예정입니다. 패드로 리프트를 결정한 순간에 "앗, 「세가랠리 2」다"라고 말하게 할 자신이 있습니다. 기대해 주세요.

AM12연구소 디렉터 마추모토 이사오

AM12연구소 프로듀서 타나구치 준

Play Station 2?

차근차근 태세를 굳혀가는 DC진영에 대하여, 대체 PS는 어떤 대처를 할 것인가?

PS2 이행으로의 시나리오란?

SCE측은 DC 인기몰이를 바라만 보고 있을 것인가!?

먼저 발매된 하드와의 시기적인 이점이 불리하지 않게 되는 시기는, 1년 이내라고 생각하고 있다. 역으로, 1년 이내일 경우, 선행 하드의 정황을 판단한 상태에서 소프트 라인업과 프로모션 등의 판매전략을 세우기 때문에 오히려 유리한 면도 존재한다고 볼 수 있다. 여기에서 판단하면, 만약 'PS2'가 등장한다면 역시, 상업전략적으로 생각해도 99년말에 발매되어질 가능성이 높다고 생각된다. PS의 발매일이 12월 3일이었던 만큼, 또 같은 날에 PS2를 발매할 것이라는 예상도 충분히 할 수 있다.

가능성으로는, 10월 9일 동경게임쇼에서 PS2를 전격발표! 라는 시나리오도 충분히 있을법한데…

PS2 이행에의 시나리오 검증

검증 1 호환성은 있나?

신 하드에 있어, 구 기종과의 호환성을 가진다는 것은 하드의 기능을 제한해 버리는 양날검이기도 하다. PS2에 N64와 DC에 대항할 만큼의 스펙이 요구된다면, 현행 PS의 개념에 구애되지 않는 대담한 모델 체인지가 필요하다. 또한 동시에 구 기종과의 호환성을 가지게 된다면, 신 하드의 내부에 현행 PS에 상당하는 호환기판을 내재할 수도 있다. 다만 그 경우는 신 하드의 가격이 대폭으로 상승해버릴 가능성도 있지만….

듀얼쇼크와 메모리 카드 등의 주변기기만 호환성을 가질 가능성도

검증 2 최초의 라인업은?

PS2를 등장시키면, 어떤 소프트를 현행 PS와 PS2에 배분할 것인가 하는 문제가 당연 발생하기 마련이다. 그 경우, 고도의 표현이 요구되는 소프트를 PS2로 낼 것이라는 선택분기 이외에도 현행 PS 유저에게도 구매의욕을 느낄 수 있는 강력한 타이틀을 PS2로 이동시킬 것이라는 측면도 충분히 생각할 수 있다. 예를 들어, 「드래곤 퀘스트 7」을 갑자기 PS2로 발매한다고 하는 것도, 하드웨어 적인 전략으로서는 충분히 있을법하지 않을까?

「드래곤 퀘스트 7」은 현행 PS 최후의 소프트가 아닌, PS2의 최초의 소프트가 된다?

SONY의 PDA는?

PDA는 PS의 지위를 더욱 안정시킨다

SCE가 개발한 초소형 PDA에 대해서는 이번 2월에 사양이 공개된 이후로는 특별하게 눈에 띄는 속보가 없었다. 이미 발표된 대로 이번 겨울에 발매가 된다면, 슬슬 새로운 정보가 공개되어야 하는데도 불구하고….

타 기종에서도 가정용 게임기와 휴대용 게임기를 연결시키는 구상이 진행되는 가운데 PDA는 PS의 가능성을 보다 한층 넓히는 존재로서 성장해 갈 것이다.

PDA는 PS의 CD-ROM에서 소프트를 다운로드 하는 형태로 사용된다

연말 라인업은 반석인가!?

타이틀수는 금년도 풍부, 스퀘어 작품은 히트확실!?

N64로 「젤다」가 드디어 발매되고, 드림캐스트도 드디어 시장에 등장하는 올 연말에는 금년도 100 타이틀을 넘는 PS 소프트의 발매가 예정되어 있다. 특히 주목을 끌고 있는 타이틀만 보더라도 남코의 「R4」, 「테일즈 오브 판타지아」, 코나미의 「환상수호전 2」, SCE의 「크래쉬 밴디쿳 3」, 타이토의 「전차로 GO! 2」로, 각 장르에서 많은 화제작이 전열을 가다듬고 있다.

그 중에서도 「초코보의 이상한 던전 2」, 「에어가이츠」, 그리고 「파이널 판타지 8」 등 계속하여 초대작 소프트를 연속적으로 발매하고 있는 스퀘어는 과거의 연말연시 상업전략을 훨씬 뛰어넘는 강력한 힘을 느끼게 한다. 이 스퀘어의 활약이 PS의 호조를 소프트 면에서 강력하게 뒷받침해주는 만큼, 앞으로도 스퀘어가 PS 진영에 미치는 역할은 크다고 할 수 있다.

「FFVIII」은 다시 한번 300만개에 도달할 것인가?

「릿지」시리즈는 연말 PS의 '준비된 타이틀' 이라고 할 수 있다

NINTENDO 64

64DD의 발매연기가 몇 번이나 거듭되는 가운데 과연 N64에게 반격의 기회는 올 것인가?

64DD는 닌텐도의 구세주가 될 수 있을 것인가?

64DD는 닌텐도의 구세주가 될 수 있을 것인가?

또 발매연기, 시장 기대도는?

기대도 높은 「포켓몬스타디움」이 히트는 했지만, 하드의 판매를 이끄는데 까지는 그다지 영향을 미치지 못해, 닌텐도64는 계속하여 일본 내에서의 신장률 고민에 휩싸여 있다.

팬 대망의 초 대작 소프트 「젤다의 전설 -시간의 오카리나-」의 발매일이 드디어 11월 21일로 확정됐지만 닌텐도가 주장하는 게임의 질적 전환에 불가결한 요소인 64DD는 '99 년 6월로 발매가 다시 한 번 연기되고 말았다.

거듭되는 발매연기에 대해 게임시장에서는 64DD가 발매되어도 N64본체의 시장점유율 획득에는 그 만큼의 영향을 미치지 않는 것이 아닌가 하는 의견조차 대두되고 있다. 사실, 현재 N64가 호조를 띄며 발매되고 있는 미국에서는 64DD보다도 우선 64본체용 확장 메모리를 선행 발매하여, ROM 카트리지 소프트의 표현능력을 강화하자는 움직임이 있는 듯 하다.

64DD에 모뎀을 내장, N64에 기본적으로 통신기능이 추가되게 되었다. 더불어 당초는 추가 데이터의 배신(配信)이 중심이 될 것이다.

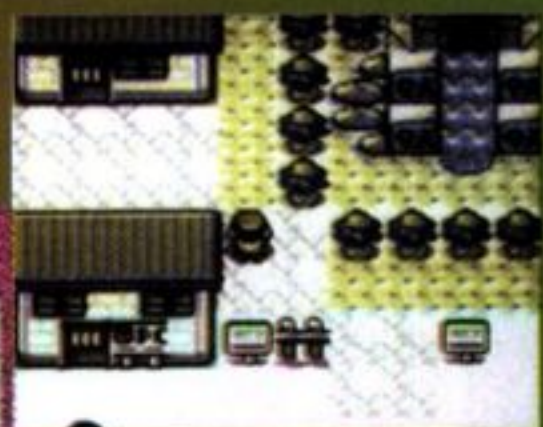
발매연기와 맞물려, 64DD에는 모뎀이 내재되는 등의 신 정보도 전해졌다. 닌텐도로서는 통신기능을 표준 탑재하는 것보다 바꿔 쓸 수 있는 외부 기억 미디어로서 64DD의 특징을 보다 살리기 쉬운 방향에서 전개해 갈 것을 생각된다.

N64 유저가 학수고대하는 액션 RPG 「젤다의 전설 - 시간의 오카리나-」는 드디어 11월 21일로 발매 결정!

어쨌든, 지금까지 유저를 기다리게 한 만큼, 거기에 걸맞은 내용을 가진 소프트의 등장에, 큰 기대하고 싶을 따름이다.

일본 내 호조인 미니 검보이의 위세는 그치지 않는다!

지금 침체상태에 빠진 N64에 비해, 장기간에 걸쳐 호조를 지속하고 있는 것이 미니 컴보이다.
이번 10월에는 컬러판 미니 컴보이도 발매되어, 유저에 대해 더욱 선택의 폭을 넓혀가고 있다.
대망의 「포켓몬스터 금 · 은」의 발매가 `99년 4월 하순까지 연기된 점은 염려스럽지만, 지금까지 불멸의 노익장을 과시한 「포켓몬」의 인기 앞에서는 그 만큼 큰 영향을 주지는 않을 것이다. 오히려 「금 · 은」도 N64와 적극적으로 연결되면 일본 내에서 침체상태에 빠진 N64를 응원하는 전략으로 나올 것이라는 예상도 해볼 수 있다.
이번 연말부터는 DC의 비주얼 메모리와 PS의 PDA 등, GB와 64의 링크를 의식한 신 하드도 모습을 드러낸다. 우선은 닌텐도가 어떻게 움직일 것인지 주목된다.

인기 높은 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」는 「포켓몬」에 이어지는 준비된 타이틀이 될 것인가?

「포켓몬 금 · 은」의 등장을 내년 4월로 잡아, 미니 컴보이의 세력은 아직 쇠하지 않았음을 보이고 있다

총론 조용하게, 그리고 착실히 진행되는 開戰前夜 • • • • •

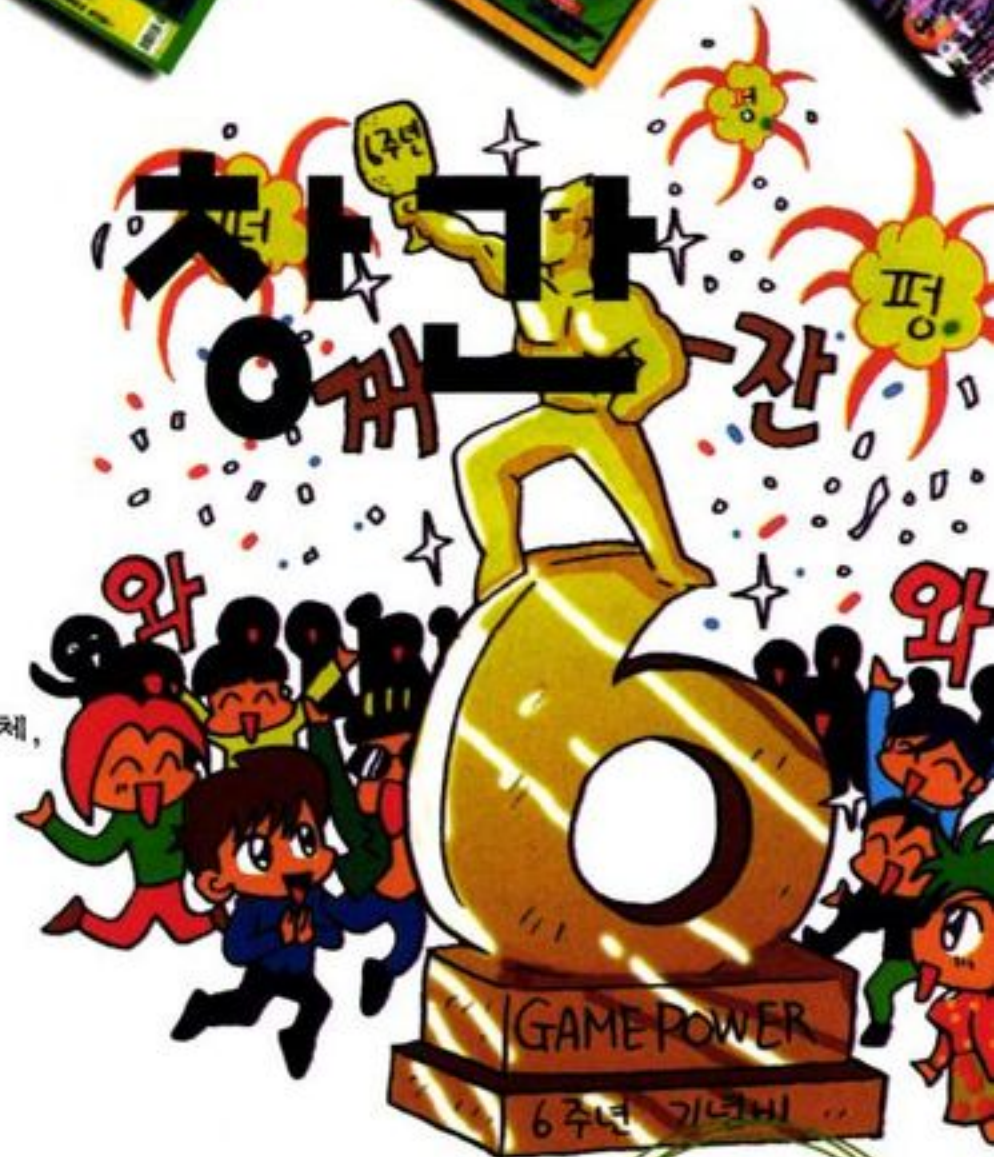
드림캐스트의 발매를 향해 진행되고 있는 세가의 움직임을 검토해 보면, 지금까지의 세가와 는 약간 다른 인상을 받을 수 있다. 세가새턴의 실질적인 패배를 인정한 상태에서 그 반성을 기초로 확실한 전략을 세워 활약하고 있다고 하는 대응이, 드림캐스트로부터는 느낄 수 있다.

이를 받아들이는 PS는 현재의 게임시장에서 압도적인 시장점유율을 확보하고 있다고는 하지만 발매가 4년 가까이 경과하고 있는 것도 사실이다. SCE로서도 어쨌건 후속 기종에 그 자리를 양보하게 되리라는 것은 충분히 이해하고 있을 것이다. DC 발매를 전후하는 그 시기에 SCE가 PS2에 대해 어떠한 결단을 내릴지가 다가오는 신세기 하드 전쟁의 전개를 크게 좌우하게 된다. 또 N64에 있어서도 「젤다」의 발매에서 64DD 등장까지의 기간은 일본 내에서의 생사가 걸린 정말 중요한 시기라고 할 수 있다.

그러나, 이 시기가 중요한 것은 하드 메이커만 그런 것이 아니다. 신 기종의 등장에 따라 대두되는 업계재편의 움직임은 무엇보다도 서드파티가 되는 소프트메이커 각사에 대해, 중대한 결단을 촉구하는 계기가 될 것이다. 돌연 드림캐스트로 「바이오」의 신작을 발표한 캡콤처럼 앞으로도 각 하드에서 놀랄만한 타이틀의 발표가 행해지는 것은 충분히 예상된다. 어쨌건, DC의 발매가 원인이 된 신세기 하드전쟁의 발발은 여기까지 온 것이다.

이 기사는 일본 「전격왕」 11월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

게임파워 창간

「게임파워」가 태어난 지 6년째를 맞이했습니다.
6년이라는 유치원을 다닐 정도의 시간을 지내면서,
나름대로 국내 게임시장의 발전을 위해 노력해 왔다고 자부하고 있습니다.
앞으로도 게임파워는 언론 본연의 자세를 지키며,
국내 게임시장과 독자의 가려운 곳을 긁어주기 위한 노력을 계속
경주해 갈 생각입니다. 창간 6주년을 맞이하는 이 경사스러운 자리에 게임관련 업체,
일본현지인, 연예인 등 많은 사람들이 축하의 메시지를 띄워 주었습니다.
바쁘신 가운데도 아낌없는 성원을 보내주신 여러분들께 감사드립니다.

「게임파워」의 창간 6주년을 진심으로 축하드립니다.
얼마전 정부는 '새 문화정책'을 발표하였습니다. 이
정책에서는 선조들의 묵적 높은 정신과 얼을 잇고 살리는
질적인 면뿐 아니라 국가의 부(富)를 창출하는 핵심적인
요소로서 문화의 실질적인 가치를 강조하고 있습니다. 즉,
문화산업에 역점을 두기 시작한 것입니다.
문화산업이라고 하면 가요, 클래식 등 음악에서부터 패션, 미술,
문학에 이르기까지 그 장르를 나열하려면 무궁무진하겠으나 애니메이션, 즉
만화영화와 게임을 빼놓고는 이야기 할 수 없을 것입니다. 이 만화에는 누구나
하나쯤은 마스코트처럼 휴대하고 다니고 싶어하는 귀엽고 깜찍한 '캐릭터'가
존재한다는 점에서 게임과 닮아 있습니다. 닌텐도나 소니 사가 일본에서 부(富)의
상징물로 존재하듯, 애니메이션 산업 또한 전 세계적으로 10조원이 넘게 팔리고 있다고
하니 캐릭터 산업의 유형가치란 참으로 어마어마한 것입니다.
이제 우리나라도 본격적인 문화산업인 캐릭터 산업에 적극 나서기 시작했습니다. 이미
대중적으로 선보이기가 끝난 전라남도 장성군의 홍길동 캐릭터와 현재 개발 중에 있는
남원의 춘향과 이도령, 강원도 영월군의 김삿갓 캐릭터가 그렇습니다. 더욱 기쁜 것은
수도 서울에 편중되지 않고 각 지역마다 그들이 가지고 있는 지역색과 고유문화를
살렸다는 것입니다.
이와 더불어 이미 오래 전부터 게임산업의 유형가치에 대해 선견지명을 갖고 화려한
색채와 흥미진진한 내용으로 청소년들의 마음을 사로잡은 '게임'의 정보 전달자로서
최선을 다해 오신 「게임파워」의 노고를 치하하는 바입니다. 디즈니사를 탄생시킨
월트·로이 디즈니 형제가 월세 10달러 짜리 사무실에서 시작했어도 꿈을 잃지 않고
성공할 수 있었던 것은 풍부한 상상력이라는 자본과 젊음이라는 패기가 있었기
때문입니다. 부디 「게임파워」가 차세대 우리나라의 만화산업을 이끌 청소년들에게 꿈과
희망을 심어주는 올바른 정보 매체지로서 그 역할을 다 해주실 것을 부탁드립니다.
다시 한번 「게임파워」의 창간 6주년을 축하드립니다.

1998. 10
한국산업디자인진흥원장 노장우

노장우

한국산업디자인진흥원 노장우 원장

「게임파워(구. 게임챔프)」의 창간 6주년을 진심으로
축하드리며 지난 6년간 건전한 놀이문화와
게임산업의 발전을 위해 노력해온 「게임파워」의
노고에 감사드립니다.
앞으로도 게임 전문지의 선도적 위치에서의 역할을
기대하면서 많은 발전 있으시길 기원합니다.

현대용산 총판 정만선 사장

게임챔프」에서 「게임파워」로의 제호변경과 더불어
창간 6돌을 진심으로 축하드립니다.
항상 신속한 정보와 재미있는 내용, 그리고 가정용
게임기 시장을 대변하는 전문지인 「게임파워」를 잘
지켜보고 있습니다. 앞으로도 계속 국내 최고( ),
최고( )의 가정용게임 전문지로 남기를 바라며, 다시 한
번 전국 36개 가정용게임산업협회 회원사와 50개 서비스 전문점을
대표하여 게임파워의 창간 6돌을 진심으로 축하드립니다.

한국가정용게임산업협회 우인회 회장

창간 6주년을 맞이한 「게임파워」의 무궁한 발전을
기원하며 그간 게임산업에 기여해온 귀사의 공로에
심심한 감사의 말씀을 드립니다. 그간 가정용
게임사업이 활성화 되기까지 귀사의 역할은 실로
지대했습니다. 게임을 좋아하는 유저들뿐만 아니라
각종게임 사업자들에게도 귀사는 더욱 빠르고 좋은
정보를 제공하였고 신제품에 대한 빠르고 예리한 분석으로
게임매니아들을 매료시켜 왔습니다.
21세기를 앞두고 실로 시대는 급변해 가고 있습니다. 이제 현대인의
건전오락으로 자리를 잡은 가정용 게임은 21세기를 맞이할 모든 사람의
관심사이며 또한 그 가운데서 이 게임문화를 선도해 가야할 대중매체
「게임파워」의 역할이 더욱 중요한 것은 두말할 나위가 없는 것입니다.
앞으로도 변함없이 하드웨어, 소프트웨어 및 부대 액세서리에 이르기까지
더 빠르고 좋은 더욱 예리한 분석으로 업계를 계속 선도해 나가며 국내
게임산업의 길잡이가 되어 주시기를 진심으로 바랍니다.
귀사의 창간 6주년을 게임인의 한사람으로 다시금 축하드리며 국제적
감각을 갖춘 국내외의 종합정보지로 거듭 태어나기를!!!!

宋 용석. 게임본부

게임본부 송용석 사장

6돌을 축하합니다!

국내 게임지의 정상을 지키고 있는 「게임파워」가 벌써 창간 6주년을 맞이하였군요. 언제나 건전한 놀이 문화의 정착을 위해 노력하는 자세로 좋은 정보지를 만들어 주실 것을 부탁드리며 이제 막 발전을 시작하고 있는 국내 게임계의 발전을 선도적 위치에서 이끌어주시기를 바랍니다. 21세기에도 최고의 게임지는 「게임파워」이기를 바라면서 「게임파워」 파이팅!

토마토 클럽 김현미

토마토 클럽 김현미 사장

Dear GamePower,
Happy 6th Anniversary!
May you be POWERFULL!

이한종

전 스퀘어 (USA)프로그래머

조이캐스트 프로듀서 이한종

Congratulation your 6th Anniversary!
Go power up your new magazine.

Chris Kim

전 니치맨 그래픽스 프로그래머

조이캐스트 엔지니어 김위태

Power Be With You!
Jean Kim ("Sinawe")

조이캐스트 프로그래머 김지인

일본 현지에서도…

• 게임개발사

자레코

六周年おめでとうございます
今後もGame Champ の益々の発展を期待しております

SNK

六週年おめでとうございます。
益々の御活躍を期待致します

(株)SNK

타이토

六周年おめでとうございます。
今後も楽しい雑誌を期待しております。
株式会社タイトー
広報宣伝部 小島勝
1998.9.17

남코

GAME CHAMP様
六周年
おめでとうございます!

테크모

6周年
おめでとうございます。
テクモ株式会社
海外事業部

코나미

6週年おめでとうございます。
今後も読者の方々に楽しい記事を送り続けて下さい

• 일본게이머들

ASHA@NAMCO

周年おめでとう。これからもがんばってください。

GAME CHAMP
6周年おめでとう
これからもがんばって下さい。

6周年おめでとうございます

こんにちわ。韓国のみなさん。

6周年おめでとう。

この調子でまた年に

연예인의 축하 메시지

GAME POWER 6주년 축하합니다!!

"저희들도 「게임파워」 알아요! 게임도, 무지 좋아하구요"

항상 바쁜 스케줄로 시간이 없는 연예인들도 게임파워의 창간 6돌 기념잔치에 참가했습니다. 이들 중에서는 PS, SS, N64 등 차세대 게임기를 보유한 '매니아' 층도 다수 있으며 「게임파워」 애독자도 있는 것으로 알려졌는데, 역시 게임을 좋아하는데는 나이도, 직업도, 성별도 상관없는 모양입니다. 「게임파워」의 6돌을 축하해주신 여러분들 감사드립니다. 그리고 "연예인들 파이팅!"입니다.

도전~ 불가능은 없다! 안녕하세요. MC, 리포터, 만능 엔터테이너 조영굽니다. 가을에 태어나안~ 「게임파워」의 탄생 6주년을 축하드립니다. 이 시원한 가을에 게임을 하면서 느긋한 생활을 할 수 있다면 얼마나 좋을까요? 게임파워의 독자들이 갑자기 부러워지는군요. 항상 바쁜 생활에 꿈으로 끝나버리고 마는 저희 같은 사람들도 있으니 독자 여러분이나 편집진 여러분들, 힘 내시기 바랍니다. 이제 「게임파워」가 6주년을 맞았으니 94년만 지나면 100주년이군요. 떨어도 말고 그때까지만 장수하시기 바랍니다. 창간 6주년 축하드립니다.

Game power 6주년 축하해요.

안녕하세요. 잘생긴 연예계의 간판스타 개그맨, 박수홍입니다. 저도 여러분과 같은 독자(PS에 죽고, SS에 산다!)의 입장에서 게임파워의 6돌, 돌잔치...아니 생일, 맞고 탄생, 아니 6주년을 진심으로 축하합니다. 전 사실 게임 매니아입니다. 「게임파워」도 애독하고 있구요. 덕분에 게임을 더 재미있게 즐기고 있습니다. 「스타, 이런 모습 처음이야!」 보다 더 재미있답니다. 나만큼 게임 잘하는 개그맨 있으면 나와 보라 그래...! (익~ 겁나는군, 진짜 나올까봐).
아무튼 게임파워 6번째 생일, 너무너무 축하드리구요, 앞으로도 유익하고 보다 재미있는 게임정보 많이 알려주세요. 사랑합니다!!!
그러나 조심하세요. 여러분도 당할 수 있습니다.
「독자 이런 모습 처음이야」, "푸하하~"

안녕하세요. 귀염둥이 정운이에요. 책 제가 여기 있나구요? 저도 게임 좀 하거던요. 잘 하지는 못하지만 게임속에 등장하는 캐릭터들이 너무너무 이뻐 매니아가 되었죠? 캐릭터 매니아. 아참! 6살을 맞이한 「게임파워」의 생일, 정말정말로 축하하구요, 재미있는 많은 정보를 알려주기 위해 열심히 일하시는 분들께 힘내시라고 정운이가 사랑의 메시지를 전합니다.
모두모두 사랑해요!!! 그러구 건강하세요.

안녕하세요. 항상 멋진 아침을 여는 SBS, MC 유정현입니다. 「게임파워」가 벌써 유치원을 갈 나이가 되었군요. 요즘 일본문화 개방 문제로 게임계도 상당히 고민이 많을텐데요. 게임파워가 해야할 일이 참 많은 것 같습니다. 우리 청소년들의 올바른 게임관을 열어주는 멋진 잡지가 되기 바랍니다. '게임'으로 인생의 여유를~.

벌써 6살이라니요. 「게임파워」가 우리나라에서 가장 오래된 게임 전문지라면서요? 정말 축하드립니다. 전 바쁜 스케줄로 게임을 많이 접해보지는 않지만 가끔씩 즐기는 편입니다. 같은 MC중에서도 닌텐도64나 플레이 스테이션 등 게임기를 보유한 사람들이 많다고 하는데요. 저도 앞으로 「게임파워」를 보며 게임의 즐거움을 만끽할 날을 고대하고 있습니다. 그날까지 열심히 분발하시기 바랍니다.

98.10.22
게임파워 6주년을 축하드립니다. 독자여러분, 행복하세요.

(이외에도 많은 인기 연예인들이 축하를 해주셨지만 여러 가지 사정으로 싣지 못했습니다. 양해 바랍니다)

기획기사

일본 대중문화개방 어떻게 볼 것인가?

우리는 '일본문화개방'이라는 대한민국 역사의 한 가운데 서 있다. 외국문화를 침략적으로 동화시키고 외국문화에 동화·멸망하고, 외국문화를 수용, 재창조하는 역사의 3가지 유형 중 우리는 3번째 유형으로 기록되길 원한다. 먼 훗날 우리 선조는 중국에서 유교, 불교를 들여와 조선유학, 해동불교로 재창조했듯, 일본에서도 선진 문화를 받아들여 다시 우리의 것으로 재창조했노라고…

문화관광부(신낙균 장관)에서는 지난 달 12일 '단계적이지만 빠른 속도'의 개방이라는 방침 아래, 월드컵을 공동 개최하는 2002년에는 방송 프로그램까지도 전면 개방한다는 역사적인 발표를 가졌다. 이어 20일에는 영화와 비디오, 출판 부문 등 1단계 개방을 공식 발표했다. 김대중 대통령의 말처럼 이제 20세기 갈등을 20세기에 끝내고 21세기에 화해, 협력의 길을 열자는 분위기가 고조되고 있다. '가깝고도 먼' 나라 일본이 '가깝고도 가까운' 나라가 된 것이다. 이제 남은 것은 이들의 문화를 어떻게 우리의 것으로 재창조할 것인가의 문제만 남았다.

일본문화개방은 온 국민의 관심거리로 부각되고 있다

일본문화개방을 이야기함에 있어 한가지 짚고 넘어갈 것이 있다. 정부의 문화개방 방침 중 '게임' 분야가 보다 비중 있게 다뤄져야 한다는 점이다.

97년 현재 1조 7,500억, 2002년에는 3조 4천억(한국첨단게임산업협회 자료)이 될 게임시장은 영화, 음반, 애니메이션 3개 분야를 합친 것보다 큰 시장규모를 갖추고 있다(삼성경제연구소). 또한 문화개방 상품 중 가장 많이 수입될 상품이 '게임 소프트'라는 점과, 영화·TV 프로그램·대중가요와 함께 가장 유망한 협력사업 분야라는 사실(산업연구원 자료)만 보더라도 '게임'이 얼마나 영향력 있는 문화상품인지 알 수 있다. 그런데 정부 당국은 게임을 '기타상품'으로 취급하는 등 개방여부에만 급급하여 시장파악조차 하지 못하는 우매함을 보였다.

정부의 이러한 게임을 무시하는 처사는 문화개방이 게임분야에 미칠 영향과 대응방안을 마련하는데 큰 어려움을 주고 있다. 또한 각종 연구기관의 자료에서도 게임분야가 배제되고 있기는 마찬가지. 여러모로 게임분야의 변화에 대한 예측이 어려운 가운데, 타 문화개방 분야와의 비교를 통해 일본문화개방이 게임분야에 미칠 영향과, 어떻게 우리 것으로 재창조할 것인 지에 대해 알아보자.

준비된 일본, 준비되지 않은 한국

월간 웹매거진 「SCHIZO」에서는 '우리문화'는 없다고 주장한다. 우리문화의 존재를 옹호하려는 민족주의적 발언은 무용할뿐만 아니라 어떤 실익도 보장하지 않기 때문에 이들은 그 대척점에 서서 우리문화의 현실, 그 사멸의 현장을 짚어볼 필요가 있다는 것이다. 이들의 말 대로 우리의 문화는 사라지고 있는지도 모른다.

예전에 일본과의 월드컵 예선전 경기에서 한국 응원단이 TV 애니메이션 「마징가 Z」의 주제가를 응원가로 불렀던 적이 있다. 물론 한국 응원단은 이 노래가 한국 만화영화인 줄 알고 있었던 반면, 일본측은 자신들을 응원해 주는 한국에 대해 의아해 했다는 후문이다.

또한 태권도복에 '맥'이라는 백넘버가 그려진 '화랑'이나 '김갑환 파이팅'이라고 적힌 한글 플래카드를 보고는, 「철권(鐵拳)」이나 「킹 오브 파이터즈」 시리즈가 한국 게임이라고 단정해 버리는 한국인도 많다.

사진은 월간웹매거진 SCHIZO 홈페이지
http://cgate.trunet.co.kr/SCHIZO/

이들의 시각으로 볼 때 일본 휴먼 사의 슈퍼패미컴용 격투게임 「태권도」는 영락없는 한국게임이다. 게임과 애니메이션은 이처럼 오래 전부터 국내에 유입되어 더 이상 남의 나라 문화라고 의식하지 못하고 있다는 점에서 동일하다.

일본의 문화가 전국을 지배하고 있는 듯한 이러한 현상은 3가지 역사유형 중 꼭 '외국문화에 동화·멸망'할 유형으로 비춰진다. 여기에는 두 업종 모두 오랫동안 제작업이 아닌 서비스업으로 취급받는 등, 국가적 차원의 인식·지원 부족이 그 원인으로 꼽힌다. 일본과 미국산에 밀려 현재, 전체시장 점유율 5%라는 위기상황과, 일본이 128비트 게임기를 개발할 동안 국내에서는 16비트 게임기조차 베끼는 한심한 상황이 되도록 정부는 대체 뭘 했냐는 것이다.

이러한 국내 상황에서 일본문화 개방이 될 경우, 게임 시장은 어떤 변화를 가져올 것인가?

이미 일본에서는 전열을 가다듬고 전투준비를 마쳤건만, 우리는 아직도 개방해야 하느냐 마느냐의 갈림길에서 허우적거리고 있다. 또 시장의 확대냐, 잠식이냐의 의견대립 속에, 큰 변화가 없을 것이라는 주장도 있어 추측을 더욱 어렵게 한다.

일본게임 개방의 효과

많은 사람들이 일본문화개방을 걱정하는 하는 이유는 이규형 씨가 이야기하는 '문화수압(文化水壓)'의 원칙에 있다. 한국 젊은이의 99%가 일본문화에 관심이 있다면 일본 젊은이 99%는 한국에 관심이 없듯이 일본문화개방은 결국 문화수압이 높은 일본에서 한국으로 일방적으로 흐르는 현상이 나타날 것이라는 분석이다. 게임과 애니메이션의 동질성은 여기서도 발견된다. '문화수압'의 영향이 상당히 크다는 것이다.

시장 개방이 될 경우 약 35%라는 폭발적인 시장점유율을 보일 것이라는 예상도 나와있을 정도로 문화의 고저 차가 큰 애니메이션 시장은 이미 국내에 '디즈니'라는 미국시장이 이미 형성되어 있기 때문에 일본과 미국 애니메이션이 국내시장을 양분하는 현상을 보일 것이라는 의견이 지배적이며 그 영향력은 TV 만화영화보다 매니아들이 주 소비자층인 OVA, 극장 애니메이션 쪽이 더 클 것이라는 지적이다.

그 동안 일본게임 유입의 가장 큰 걸림돌이었던 '일본어 규제'가 완전히 풀리면서 게임시장도 애니메이션과 마찬가지로 폭발적인 진입이 예상된다. 여기에서는 문화개방 시 일어날 수 있는 다양한 현상들을 점검해 보기로 한다.

우리의 영웅, '쇠돌이'.
그는 '코지(KOJI)'라는 일본인이었다

'한국' 캐릭터가 등장하는 '일본' 게임, 「철권(鐵拳) 3」 & 「KOF 97」

이규형 씨는 「JJ가 온다」라는 서적을 통해 일본문화개방을 이야기하고 있다

미국과 일본으로 양분될 국내 애니메이션 시장

순서대로 빨리 개방할수록 좋다!

'이미 일본문화가 다 들어와 있는 마당에, 늦게 들어오건 일찍 들어오건 무슨 상관이냐'고 생각할 수 있겠지만, 그렇지 않다. 옆면의 표는 삼성연구소에서 조사한 「홈비디오 산업의 시기에 따른 변화」를 나타낸 것이다. 개방시기에 따라 약 53억에서 64억까지의 차이를 보인다. 그나마 20%의 국내시장을 확보하고 있는 홈비디오 산업이 이러할진대 5%도 확보하지 못한 게임시장은 어떨지 짐작이 간다. 문화관광부의 방침대로라면 게임분야의 개방은 2차시기인 내년 연말정도가 된다. 곧 일본측과의 협의로 구성될 한일문화교류협의회(가칭)의 결정에 모든 것이 달려 있겠지만 '먼저 맞는 매가 낫다'는 속담처럼 빠른 개방이 오히려 손해를 감소시킬 수 있다는 결론이다.

이와 관련하여 생각해 볼 것은 PC, 아케이드, 가정용이라는 각 게임분야의 개방시기다. 개방 후 가장 어려움을 겪을 분야는 그나마 국내에서 영향력을 확보하고 PC게임 분야다. 9월 말 현재 심의에 통과된 새 영상물(게임) 4백 편 가운데 국산이 2백13편, 외국산은 1백87편으로 국산 게임의 점유율이 53%를 넘었다는 자료를 봐도 알 수 있다.

다음이 「하트 브레이커즈」, 「펑키볼」 등 간간이 맥을 잇고 있는 아케이드 게임, 그리고 대부분의 개발사가 '하얀 수건'을 던진 게임개발 황무지의 가정용 게임기 시장의 순서다.

분야별 개방 영향

(단위: 억원)

구분	현 시장규모	개방시 시장 잠식 규모	개방시 영향 정도(어려움을 받을 분야의 순)
공연	68	6.8	가요공연(청소년대상음악>연카)
[illegible]	5,420	271~542	가요>팝>클래식
영화	[illegible]	167~238	초기에는 순수문예영화가 주목을 받겠으나 점차 상업영화의 비중이 높아질 듯
애니메이션	540	[illegible]	극장용>비디오용>방송용
비디오	10,230	1,535	영화>극영화>뮤직비디오>교육용
게임	16,205	11,449	PC게임>오락실게임>비디오게임
출판만화	3,961	1,878	성인용>어린이용>만화잡지
방송	36,343	1,817	지상파방송>케이블TV>위성방송

한국경제신문 1998년 10월 21일자 자료

따라서 개방의 순서도 개방의 영향이 적은 가정용 게임, 아케이드 게임, PC게임의 순서대로 개방되는 것이 가장 바람직하다.

일본기업의 3가지 국내진출 형태

한편에선 일본 기업들이 우리의 문화를 하부구조화 할 것으로 믿고 있는 사람들이 있다. 따라서 국내 업체에 대한 일본 자본의 지분참여를 일정정도 제한하고, 독자적인 유통·배급망을 확보하는 것이 중요하다는 주장이다. 우선, 일본 게임관련 기업들이 국내에 진출할 수 있는 3가지 형태를 생각해 보면서 하부구조화의 가능성을 알아보자.

그 첫째는 한국에 진출하지 않고 한국 수입상에게 직접 물건을 파는 형태다. 한국에 대한 '시장조사'가 이루어지지 않은 상태에서 일본 기업들이 국내에 진출한다는 것은 예상하기 어렵기 때문에 안정된 국내 수입상을 이용한다는 이 의견은 강한 설득력과 함께 가장 보편적인 진출형태로 받아들여진다.

또 이 형태는 국내시장을 불법시장에서 정품시장으로 대체할 것이라는 견해가 많다. 카마나 토마토 클럽, 현대의 몇몇 제품을 제외하고는 대부분 불법 시장인 국내 게임시장에 신규업체들이 대거 진입하게 될 경우, 단순한 '현시장의 확대'에 그칠 것이므로 하부구조화의 염려도 없다는 결론이다. 국내 수입업체는 액정·8·16비트 게임기 보다는 32·64·128비트 게임기 시장을 노리며 겉으로는 관망의 자세를, 안으로는 물 밑 접촉을 활발히 벌이고 있다.

둘째는 국내기업과 손을 잡는 것이다. 일본대중문화개방에 대한 여건조성의 방편으로 논의되고 있는 '한일문화산업 협력기금 설치'가 대표적인 예다. 두 나라의 영화, 가요, 애니메이션 등 교류활성화의 전제로 자유로운 합작을 통해 기획 및 제작기술의 발전을 유도하자는 것인데, 이를 위해 두 나라 정부가 공동으로 조성한 기금으로 합작품을 지원하자는 것이다.

개방이후 한국 홈비디오 산업의 매출의 변화예측 (1999년~2002년)

	1999년	2000년	2001년	2002년
A	-82억	-85억	-91억	-100억
B	-29억	-31억	-32억	-36억

시나리오 1 : 음반, 영화, 애니메이션 개방이 선행되는 경우(6%시장확대)

시나리오 2 : 비디오시장 개방이 다른 상품보다 선행되는 경우(3%시장확대)

(주) 1997 가격으로 대여시장 기준, 1998 삼성경제연구소 자료

이는 게임 면에서 상대적으로 문화 수준의 차이가 큰 한국과 일본 사이에 좀처럼 성사되지 않을 것처럼 보이지만, 이미 활동을 시작한 곳도 많아 전망이 밝은 편이다. 하부구조화의 가능성은 반 이상이다.

셋째는 모든 '시장조사'를 끝내고, 개방발표와 동시에 현지법인 형태를 갖추고 국내에서 직접 영업을 펼치는 형태다. 거대한 자본을 무기로, 저돌적으로 돌진해 올 경우, 가장 큰 영향력을 행사할 수 있고 하부화구조의 가능성이 가장 크기 때문에 우리가 가장 관심을 기울여야 할 형태다. 현재 PC게임을 비롯한 게임시장은 유통구조가 체계 없이 매우 복잡한 데다 전국망을 갖고 있지 못해 일본 유통사가 건너올 경우 시장을 뺏길 가능성이 상당히 높다.

또한 여기에 필수적으로 수반되는 것은 가격문제로, 일본 대형자본의 전국망 체계가 이루어지고 가격 또한 낮출 경우 비싼 가격 때문에 유저들이 불법유통 상품을 떠날 수 없었던 등의 국내시장의 한계를 극복해 줄 것이라는 점, 또 시장 확대에 따라 일반인들의 게임에 대한 인식이 긍정적으로 변화할 것이라는 점 등 장점도 발생하는 반면, 국내 상인들의 상당한 피해가 우려된다는 단점도 있다. 특히 IMF라는 어려운 상황을 잘 파악, 가격다운 무한경쟁에 돌입한 월마트, E마트 등의 미국계 대형 할인점은 좋은 예다.

현지법인 설립 가능성, 적색경보

그러나 게임업계에서는 일본 업체들의 국내진출에 대해서는 전혀 생각지 않고 있어 문제로 지적되고 있다. 이들은 국내 게임시장이 열악하고 채산성이 없어 절대 불가능하다는 입장이다.

그렇지 않다. PC게임 유통사인 동서게임채널의 효자상품이었던 EA(Electronic Arts)의 게임들이 'EA Korea'의 제품이 되어버린 사례에서도 보듯, 「철권 4」가 NAMCO KOREA의 이름을 달고 정식 발매될 것이라는 예측도 배제할 순 없다.

정확히 2년 전, 소니(SCE) 사가 「플레이 스테이션」을 직배한다는 소식이 퍼지면서 게임 계가 온통 혼란에 빠졌던 적이 있다. 여기에 미원, 소니 뮤직 코리아 등 많은 업체들이 거론됐지만 결국 'PS 직배'는 이뤄지지 못했다. 국가가 '일본' 자체를 받아들일 수 없었고 수입선 다변화, 하드웨어와 소프트웨어의 분리 문제 등 많은 문제가 있었기 때문. 그러나 지금은 얘기가 다르다. 게임기가 이미 수입선 다변화 품목에서 제외된 지 오래이며, 특별소비세도 없애자는 움직임이 일고 있는데다 플레이 스테이션이 1996년 당시 SCE가 직배를 할 경우, 200억을 예상했을 정도로 초인기 품목이기 때문이다.

또 일본어 규제와 함께 현지법인의 가장 큰 걸림돌로 지적되었던 것이 전체 70%가 넘는 거대한 '불법 시장'이었다. 사실, 1,000억 규모의 불법시장으로 인해 게임기 시장이 더 커졌다는 의견도 있지만 이제 시장을 키우는 것은 불법시장이 아니라 정품시장이다. 요즘 용산을 나가보면 정부의 일본문화개방 발표 이후 급격하게 불법시장이 줄었다는 것을 금방 알 수 있다. 이처럼 현지법인은 시장을 키우거나 불법시장을 정품시장으로 대체할 수 있는 강력한 힘을 가졌다. 결국 '불법시장'도 걸림돌로 작용하지 않는다는 결론이다.

유통체계가 잘 갖추어진 일본

게다가 게임의 개방시기로 예측하고 있는 1999년이나 2000년에는 「PS 2」의 등장이 가시화 될 것이기 때문에 자연스럽게 플레이 스테이션의 가격이 하락, 초특급 세일을 벌일 수도 있을 것이라는 추측도 있어 일본 업체의 국내 현지법인에 대한 가능성에 무게를 더한다.

그러나 96년 그때처럼 국내 상인들이 서로 앞다투어 게임의 판권료를 올려놓거나 정부의 특소세나 관세 등 세금에 대한 방침이 현 상태를 유지할 경우, 그 가능성은 더욱 멀어진다. 어떤 식으로든 세금을 낮춰 이들이 장사를 할 수 있는 여건을 마련, 우선 시장을 키워놓는 것이 장기적인 안목으로 볼 때 더 현명한 방법이라는 것을 직시해야 할 것이다. 물론 국내 기업들이 기술면에서 어느 정도 자생력을 갖추었거나 '개방'과 '기술발전'의 동시진행이 가능할 때의 이야기다.

Sony-Korea의 등장

한글로 즐기는 가정용 게임

개방이 실현될 경우, 사용자 입장에서의 가장 큰 변화는 게임의 '한글화'다. 아무 뜻도 모른 채 캐릭터의 표정만으로 상황을 판단하고, 분기점에서는 '찍기' 실력을 발휘하는 등, 일본어 게임은 사용자들에게 상당히 불편한 요소였다. 그러나 이제 영화관이나 비디오 가게에서 외국 영화를 빌려 볼 때마냥 음성은 원어로, 자막은 한글로 나타나기 때문에 내용을 알고 플레이하는 즐거움을 맛볼 날이 머지 않았다.

이는 현지법인이나 수입상으로서는 상당히 심혈을 기울여야 할 부분이다. 장르에 따라서 많이 좌우되겠지만 게임을 출시할 때, '완전 한글화(자막·음성)', '부분 한글화(자막)', '오리지널(일본 자막·음성 그대로)'이라는 3가지 형태를 생각해 볼 수 있는데 한글화를 통해서 오리지널 게임의 작품성을 깎아 내리지 않도록 주의해야 한다. 오히려 상품가치가 떨어질 수 있기 때문이다.

우영의 한글화 소프트들

또한 준비된 '한글화'의 기술력도 생각해 볼 부분. '세가'나 '소니'의 경우처럼 대부분의 '한글화'는 앞서 밝힌 '작품성 하락'과 '물량 파악'을 이유로, 일본 현지에서 이루어졌지만 새턴의 한글화를 맡았던 '우영'처럼 일본 기업의 현지법인 형태로 국내 한글화가 이루어질 것에도 대비를 해야 한다는 것이다.

앞으로 발매될 「드림캐스트」와 같은 128비트 게임기는 OS가 윈도환경이기 때문에 한글화가 쉽지만, 새턴, 플레이 스테이션, 닌텐도 64 등은 지금껏 한글화를 해 오던 업체가 모두 무너진 관계로, 이들의 한글화 기술을 대체할 실력 배양이 절실한 상태다.

한편, 이 한글화는 대사 위주의 게임공략을 실어왔던 국내 게임 전문지들에게 있어서도 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 기획하는, '편집방침 변화'의 기회도 제공할 것이다.

이율배반(二律背反)의 원리

지금까지의 시각이 일반 상인들이 보는 '상업적·경제적' 논리였다면 이제 '문화적'인 측면에서 문화개방의 영향을 살펴볼 필요가 있다.

앞서 밝힌 일본 업체들의 현지법인이 현실화될 경우, 가장 우려되는 것은 그들의 홍보 전략이다. 이들이 일본에서의 책정한 광고비를 그대로 한국에서 풀 경우, 용산 전체를 자신들의 게임홍보 포스터로 도배를 하고도 남는다. 그런데 중요한 것은 용산 현지 상인들조차 일본 수입품과 신제품에 대한 홍보로, 일본인 양 착각할 만큼 일본어로 된 플래카드가 휘날리는 걸 보고싶어 하지 않는다는 것이다. 또한 TV에 사무라이들이 칼을 휘두르는 게임광고를 매일 같이 본다고 가정해 보자.

왠지 모를 이 거부감은 바로 'YMCA' → '심의기관'으로 연결될 것이 자명하다. '이율배반'이라 한 것은 바로 이를 두고 한 말이다. 문화개방과 더불어 '심의완화'를 내세우는 정부지만, 정작 개방이 되고 그 문제점(거부감)이 하나 둘 드러날 경우, 다시 서슬퍼런 규제의 칼자루를 거침없이 휘두르는, 시대를 거스르는 '이율배반(二律背反)'의 태도를 보일 수 있다는 것이다. 이율배반의 과오를 저지르지 않기 위해서는 더 확실한 심의기준을 마련하는 것이 중요하다.

물론 공연윤리진흥협의회 측은 일본문화개방 후의 심의지침이 마련되지 않은 관계로 어떤 대답도 하고 있지 않다. 다만, 이 지침에서 게임 분야가 새 영상물의 범주에 속하는 것이 아닌 '게임물'이라는 당당한 한 분야로서의 이름을 갖게 될 것이라고 밝혔을 뿐이다. 이 지침이 시행되기까지는 앞으로 1년을 훨씬 넘는 시간이 걸리겠지만 이미 지난 달 20일 개방을 맞은 영화의 경우를 살펴보면 게임분야도 미루어 짐작할 수 있다.

정부의 일본영화 개방 방침 발표 하루만에 문화관광부에서는 관련 지침을 마련, '20세기 폭스 코리아' 사의 「가게무샤(影武者)」라는 첫 일본영화의 수입신청을 접수, 빠르면 이 달 중 국내에서 상영이 가능하게 됐고, 다음날 영화 「하나비(花火)」의 접수도 이루어졌다. 이들 작품은 문화부가 발표한대로 97년 베니스 영화제 황금사자상 수상작과 80년 칸에서 최고 작품상인 황금종려상을 수상한 작품들로, 문화부의 '돌다리도 두들기는' 소극적인 면이 엿보인다.

가게무샤

하나비

영진석의의 일본음악여행 사이트. 이처럼 사이버 세계에는 전 분야에 걸쳐 일본문화개방이 이루어진 상태

게임이 이와 다른 점은 영문판으로 정식 유통되던 닌텐도의 「슈퍼마리오」나 세가의 「소닉」 등 건전성이 인정된 게임만 일본어로 바뀌어 유통될 뿐이다. 왜냐하면 '단계적 개방'이라는 미명 아래 PS용 「천주(天柱)」와 같은 '왜색(倭色)'이 짙은 게임에 대한 완전한 개방이 이루어지지는 않을 것이기 때문이다. 이러한 생각이 드는 건 단순한 기우(奇遇)일까. 일본의 닌자는 단순히 폭력적이고 왜색 짙은 자객으로 볼 것이 아니라 우리 나라에도 신라시대에 '화랑'이 존재했던 것처럼 한 나라 문화의 일면임을 인정해도 되지 않을까?

일본적 게임, 「천주」와

한국적 게임, 「머털도사」의 차이는?

구성애의 '아우성'이 시사하는 것은…

최근 MBC의 성교육 특집 프로그램, 구성애의 「(아)름다운 (우)리 아이들의 (성)을 위하여」라는 프로그램이 폭발적인 인기를 얻고 있다. 이 프로그램이 인기 있는 이유는 날로 심각해지고 있는 성 문제를 시원시원한 교육을 통해 어른들에게는 성교육의 지혜를, '걸어 다니는 지뢰밭'으로 불리는 청소년에게는 건강한 성 가치관을 정립시키고 있기 때문이다.

지금까지의 무조건 숨기고 감추기만 했던 우리의 성교육 문화는 문화부의 엄중한 심의에 잘 녹아있다. 그러하기에 왜곡된 포르노 속의 성과 아름다운 부부 성의 비교를 통해 음란물에 대한 올바른 지도방법을 제시하기도 한 이 프로그램이 시사하는 바는 더욱 크다.

예를 들어, 일본문화개방 시에 가장 큰 변수로 작용하는 것은 역시 일본의 성인게임(Adult Game)의 유입이다. 편견 없는 심의가 관건이겠지만, 「동창회」, 「하급생」과 같은 「동급생」류의 성인게임이 아무 여과장치 없이 개방될 경우, 대작으로 꼽히는 「삼국지 6」, 「대항해 시대 3」 「프린세스 메이커 3」, 「에반게리온」, 「파이널 판타지 7」 보다 더 큰 경제적·문화적 파급효과를 발휘할 수 있다. 또 지난 8월 국민회의 정책위가 발표한 영상물에 대한 검열제도를 폐지하는 대신 18세 이상의 연령을 대상으로 관람·상영할 수 있도록 한 '등급 외' 제도가 신설되면, '검열' 자체는 없어지겠지만 이들 게임들은 다시금, 고가·연불·등외라는 분류기준에서 많은 논란이 예상된다.

인기 급부상중인 구성애의 「아우성」

PC용 성인게임 「하급생」

결국 중요한 것은 이들 게임이 '왜곡된 포르노 속의 성'인지, '부부의 성처럼 아름다운 것'인지를 구분해 내는 담당자들의 편견 없는 '눈'이다. 단순히 '음모'가 보인다던가, '전라 상태'라고 해서 '등급 외' 판정을 내려버린다면, 이 분류작업은 예술이 뭔지 모르는 그저 기계적으로 움직일 뿐인 '로봇'에게 맡기는 편이 오히려 효율적이다. 이 '편견 없는 눈'은 꾸준한 '학습'을 통해서만 가질 수 있다. 결국 실무 담당자들이 '심의·

분류'의 전문가가 아닌 '게임'의 전문가가 되어 예술적인 안목을 가지려는 노력을 보일 때 진정한 '멀티미디어 종합예술'이 탄생될 것이다.

LG의 개량형 3DO. GDO-203

어떻게 수용·재창조할 것인가?

이 나라에 처음으로 유교나 불교, 기독교 등 남의 나라 종교가 들어와 정착하기까지의 과정은 결코 순탄치 않았다. 이번 일본문화 또한 같은 맥락에서 볼 때, 결코 과거의 전철을 밟아서는 안 된다. 빨리 이들의 문화를 인정하고 받아들여야 한다. 우리에겐 36년이라는 긴 시간동안 그들의 통치를 받아왔던 역사가 존재하지만, '옛날의 적이 오늘의 적이 될 수는 없는 법'. 2002년 한·일 월드컵 공동개최를 계기로, 전면적 문화개방이 이루어지는 그날까지 '문화수압'의 차이를 점점 줄여나가는데 힘을 모아야 할 것이다.

'문화수압'의 차이를 줄이는 것이 '소극적 자세'로 받아들일 수 있겠지만, 여기에는 '재창조'의 의미가 담겨 있다. 일본과 문화수압의 차이가 가장 큰 '애니메이션'과 '게임' 분야. 그 중에서도 가정용 게임기의 수압이 일본과 같아진다면, 충분히 그것만으로 '재창조'의 효과를 본 것이기 때문이다.

이 '버금 재창조'를 위해 무엇보다 우선되어야 할 것은 하드웨어 시장이다. 미국이 PC게임의 본산으로 인정받는 것은 PC의 운영체제인 '윈도(WINDOWS)'가 미국의 것이기 때문이다. Direct-X 등 게임 구동환경에 대한 발빠른 정보로, 다른 나라보다 우위에 설 수 있었던 것이다.

가정용 게임도 마찬가지. 하드웨어와 소프트웨어 중 게임시장 규모를 좌우하는 것은 소프트웨어지만 소프트웨어는 결국 하드웨어에 종속될 수밖에 없다. 따라서 게임왕국 '일본'과 대등한 한국형 게임기의 개발을 위해 하드웨어 환경 구축이 무엇보다 우선되어야 하며 이를 위한 정책적인 지원이 뒤따라야 한다. 실험적이고 패기 있는 젊은 이들에게 문호를 개방해 하드웨어에 대한 연구를 강행케 하고, 대기업의 자본이 뒷받침 될 때 '버금 재창조'는 결코 불가능한 얘기일 수 없다.

국내에서도 차세대기에 대한 연구가 있었다. LG 3DO. 과도한 광고책정과 부실경영 등으로 '32비트 게임기의 국산화'라는 꽃망울을 시들게 했지만, 만약 LG가 3DO가 아닌 PS의 국산화를 시도했다면 상황은 어떻게 되었을까 하는 아쉬움도 남는다. 그러나 7전8기의 정신으로 다시 일어나야 한다. LG든, 현대·삼성·대우·SK, 누가 하든 제대로 된 마인드와 미래에 대한 비전을 가지고 다시 뛰어들어야 한다. 또한 여기에 판타그램, 소프트맥스, 카마, 현대 등 국내 유명 개발사에서 개발중인 PC게임과의 연대 가능성도 관과해서는 안될 것이다.

2002년에는 한국과 일본에서 월드컵이 공동 개최된다. 축구에서만큼은 항상 일본을 이겨온 한국. 그 해에는 축구뿐만 아니라 게임 종목에서도 일본을 앞지를 수 있었다고 우리 역사에 기록되길 간절히 바란다. 우리는 그 역사의 한 가운데 서 있다.

제 2의 일제 문화식민지화가 되지 않으려는 노력이 필요

그 날은 꼭 오리라!

INTERVIEW

한국가정용게임산업협회
우인회 회장

"게임기시장의 특수성-정품시장이 불법시장 대체할 것"

"일본문화 개방의 영향력은 상당히 파괴적입니다. 그러나 게임의 경우, 그것은 시장의 확대가 아닌 한정된 시장의 테두리 안에서 불법시장 대신 정품시장이 확대되는 효과를 보일 것입니다."

정품을 고집하는 우인회 회장의 일본문화개방에 대한 태도는 상당히 적극적이다. 여기에는 일본문화개방을 통해 불법시장이 60%를 넘는 가정용 게임 시장이 정품시장으로 메워지기를 바라는 우 회장의 간절한 바램이 담겨있다.

우 회장이 정품시장의 토착화를 이유로 일본문화개방을 열렬히 환영할 수 있는 것은 일본업체들의 국내진출을 철저히 배제하고 있기 때문이다. 국내 게임시장이 일본에 비해 작고 열악하기 때문에 국내직판은 채산성이 없어 전혀 불가능하다는 것이다. 우 회장은 이 정품시장이 제대로 형성되기 위해서는 특소세와 같은 세금 문제가 먼저 해결되어야 한다고 주장한다.

"특소세는 제품이 비싸고 사치성이 있다고 판단되는 제품에 붙이도록 되어 있습니다. 그런 특소세를 어린이들이 가지고 노는 게임기에도 부가한다는 것은 명분이 서질 않습니다. 또 세수(세금으로 인한 수익)로 인한 것이라 해도 몇 푼 되지 않기 때문에 특소세는 당연히 없어져야 합니다."

현재 '중복심의'와 '미약한 일본어 규제', '선추천 후심의제도의 필요성'을 요지로 한 심의제도 개선안을 공진협에 제출한 상태인 우 회장은 앞으로 이 특소세 문제도 거론할 것이며 반드시 관철되도록 할 것이라며 의지를 나타냈다.

이어 우 회장은 일본문화개방이 될 경우, 고객들의 일본문화에 대한 거부감에 상당한 우려를 나타냈다. 일본문화개방이 되면 폭력물, 섹스물, 왜색물이라는 3가지 심의불가 형태 중 '왜색물'이라는 형태만 없어지는 것인데 여기에 문제점이 있다는 것. 그의 이야기는 소비자들의 반응에 가장 민감할 수밖에 없는 '현지 상인'들의 입장을 잘 대변하고 있다.

"게임 매니아라면 상관없지만 '사무라이 쇼다운'과 같이 배경에서 캐릭터들의 복장, 내용에 이르기까지 왜색이 만연한 일부 게임을 초보자가 접할 때 생기는 거부감은 협회차원에서도 좋을 것이 없기 때문에 폭력물, 섹스물의 심의규제에 벗어나지 않는다 하더라도 저희 협회를 비롯한 민간단체에서 자체적으로 일시적인 규제를 할 필요가 있다고 생각합니다."

생각해보면 협회가 쌍수를 들고 일본문화개방을 환영할 수밖에 없음은 비참한 치욕이다. 일본의 거센 침투에도 불구하고 일본을 막아낼 무기가 전무한 게임시장. LG 3DO의 패배로 의기소침, 그 의욕마저 잃어버린 국산 하드웨어 개발은 100년이 지나도 일본을 따라잡기 힘들다는 소리마저 들린다. 이 상황을 정부의 잘못된 정책 탓으로 돌려버리지 말고, 최근 해외에서도 인정받기 시작한 소프트웨어 시장의 강점을 살려 단계적인 한국형 게임기 개발도 이제는, 이루어야 한다.

TOP GAME RANKING

FF8, DQ7, 젤다라는 3대 빅 타이틀들의 발매가 아직 남은 관계로 순위에 커다란 움직임은 없는 편이다. 다만, 지난 달 등장한 「메탈기어 솔리드」가 1위를 차지한 것과, 최근 포켓몬이 인기 급부상, 「포켓몬 스타디움」이 4위를 차지한 것에 주목할만하다. 또한 최근 일본에서는 1위를 차지한 「비트 매니아」나 아루도라 시리즈인 「삼파 기타」가 순위에 진입했다. 기대순위에서는 DC용으로 확정된 「버파 3」와 슈팅게임인 「1945 Ⅱ」의 인기상승이 이채롭다.

■ 통계 기간 : 1998년 10월 1일 ~ 10월 30일
■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 11월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	메탈기어 솔리드 [↑1]	PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일
2	슬레이어즈 로얄 2 [↑1]	SS / RPG / 각천서점 / 9월 3일
3	스타오션 -더 세컨드 스토리- [↓2]	PS / RPG / 에닉스 / 7월 30일
4	포켓몬 스타디움 [NEW]	N64 / 육성배틀 / 닌텐도 / 8월 1일
5	봉신연의 [NEW]	PS / S·RPG / 코에이 / 9월 10일
6	루나 2 이터널 블루 [→]	SS / RPG / 각천서점·뱅가드/ESP / 7월 23일
7	비트 매니아 [NEW]	PS / 액션 / 코나미 / 10월 1일
8	블랙 매트리스 [NEW]	SS / S·RPG / NECI / 8월 27일
9	SD건담 G제너레이션 [↓2]	PS / S·RPG / 반다이 / 8월 6일
10	삼파 기타 [NEW]	PS / 어드벤처 / SCE / 10월 15일

기대 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	파이널 판타지 8 [→]	PS / RPG / 스퀘어
2	젤다의 전설 64 -시간의 오카리나- [→]	N64 / RPG / 닌텐도
3	드래곤 퀘스트 7 [→]	PS / RPG / 에닉스
4	버파 3tb [↑1]	DC / 격투액션 / 세가
5	마벨 VS 스파 [↑2]	SS / 격투액션 / 캡콤
6	스트라이커즈 1945 2 [NEW]	PS / 슈팅 / 사이코
7	소닉 어드벤처 [↓3]	DC / 액션 / 세가
8	R4 -릿지 레이서 타입 4- [NEW]	PS / 레이싱 / 남코
9	피아&캐럿에 잘 오셨습니다 2 [NEW]	SS / 연애시뮬 / NECI
10	슈퍼마리오 RPG 2 [NEW]	N64 / RPG / 닌텐도

FREE RANKING

휴대용 게임기 베스트 5

지난 달 21일 컬러 게임보이의 등장으로 휴대용 게임기의 재편 움직임이 거세다. 지금까지 많은 휴대용 게임기들이 있었지만 최근처럼 경쟁적인 관계를 가진 적은 드물었으며 이중 차세대기인 드림캐스트, PS 2등과 연관되어 있는 것도 있어 더욱 이채롭다. 이들이 앞으로 쏟아낼 소프트는 한 기종에 50개씩 250개가 넘을 예정이다.

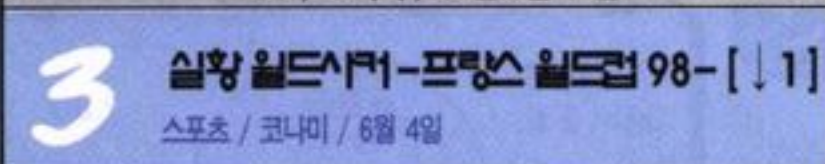
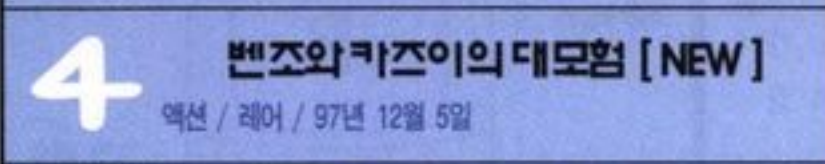
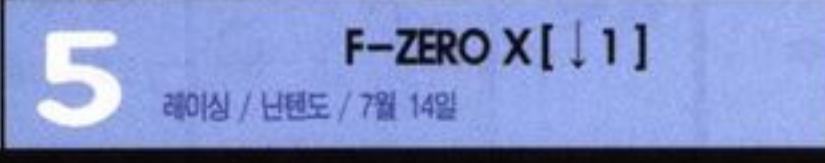
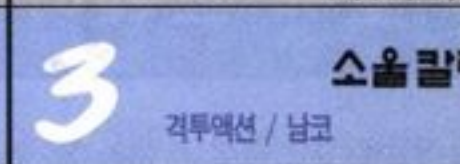
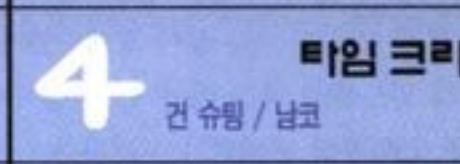
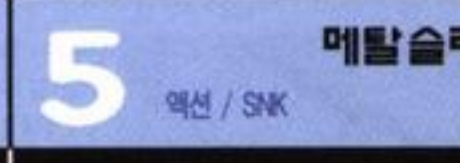
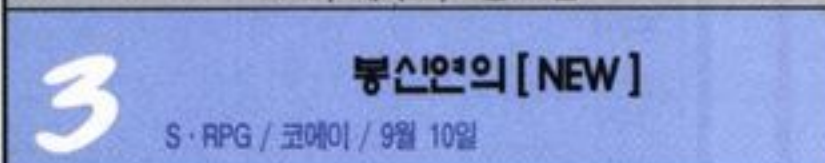
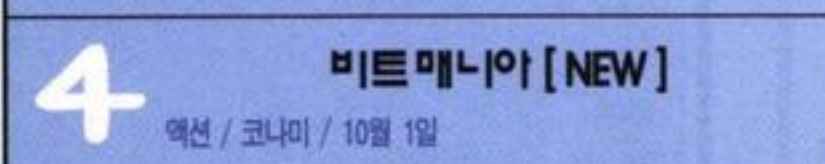
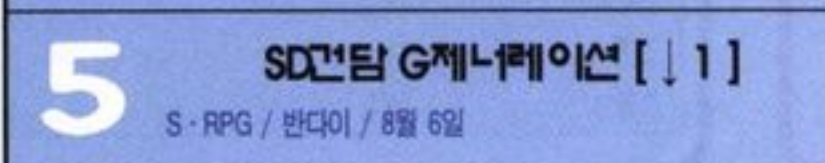
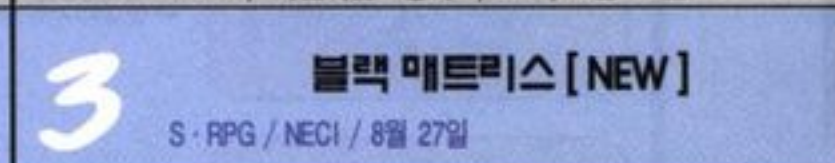
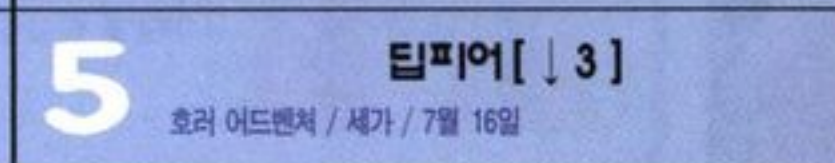
1 게임보이 컬러
발매일 : 10월 21일
개발사 : 닌텐도
통신기능: 적외선
가격 : 8900엔

2 네오지오 포켓
발매일: 10월 28일
개발사: SNK
통신기능: 무선
가격 : 7800엔

3 원더 스완
발매일: 99년 3월(예정)
개발사: 반다이
통신기능: PC, 휴대전화
가격 : 4800엔(예정)

4 비주얼 메모리
발매일: 11월 27일(예정)
개발사: 세가
통신기능: ARC게임
가격 : 2500엔(예정)

5 포켓 스테이션
발매일: 12월 23일(예정)
개발사: 소니
통신기능: 적외선
가격 : 3000엔(예정)

컴보이 64 Top 5

순위	게임	장르 / 제조사 / 발매일
1	포켓몬 스타디움 [↑3]	육성배틀 / 닌텐도 / 8월 1일
2	실황 월드사커 3 [↓1]	스포츠 / 코나미 / 97년 9월 18일
3	실황 월드사커-프랑스 월드컵 98- [↓1]	스포츠 / 코나미 / 6월 4일
4	벤조와 카즈이의 대모험 [NEW]	액션 / 레어 / 97년 12월 5일
5	F-ZERO X [↓1]	레이싱 / 닌텐도 / 7월 14일

아케이드 Top 5

순위	게임	장르 / 제조사
1	KOF '98 [→]	격투액션 / SNK
2	철권 3 [→]	격투액션 / 남코
3	소울칼리버 [NEW]	격투액션 / 남코
4	타임 크라이시스 [↓1]	건 슈팅 / 남코
5	메탈슬러그 2 [↓1]	액션 / SNK

플레이스테이션 Top 5

순위	게임	장르 / 제조사 / 발매일
1	메탈기어솔리드 [↑1]	액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일
2	스타오션-더 세컨드 스토리- [↓1]	RPG / 에닉스 / 7월 30일
3	봉신연의 [NEW]	S·RPG / 코에이 / 9월 10일
4	비트매니아 [NEW]	액션 / 코나미 / 10월 1일
5	SD건담 G제너레이션 [↓1]	S·RPG / 반다이 / 8월 6일

새턴 Top 5

순위	게임	장르 / 제조사 / 발매일
1	슬레이어즈 로얄 2 [→]	RPG / 각천서점 / 9월 3일
2	루나 2 이터널 블루 [→]	RPG / 각천서점 · 뱅가드/ESP / 7월 23일
3	블랙 매트리스 [NEW]	S·RPG / NECI / 8월 27일
4	KOF '97 [↑1]	격투액션 / SNK / 8월 6일
5	딥피어 [↓3]	호러 어드벤처 / 세가 / 7월 16일

애독자 텔레파시

「게임챔프」에서 「게임파워」로 제호를 변경한데 대한 독자들의 느낌은 대체적(50% 이상)으로 좋은 것으로 나타났다. 제호를 변경하면서도 염려도 없지 않았으나, 오히려 제호변경을 축하하며 독려해 준 독자들 덕분에 더욱 힘있는 기사를 쓸 수 있게 되었으니 감사드린다. 그리고 이 달의 가장 재미있는 기사로는 '모두 같이 게임을' 이라는 용미기획이 차지, 혼자서 하는 게임보다는 여럿이 하는 게임이 더욱 재미있음이 증명된 셈이다.

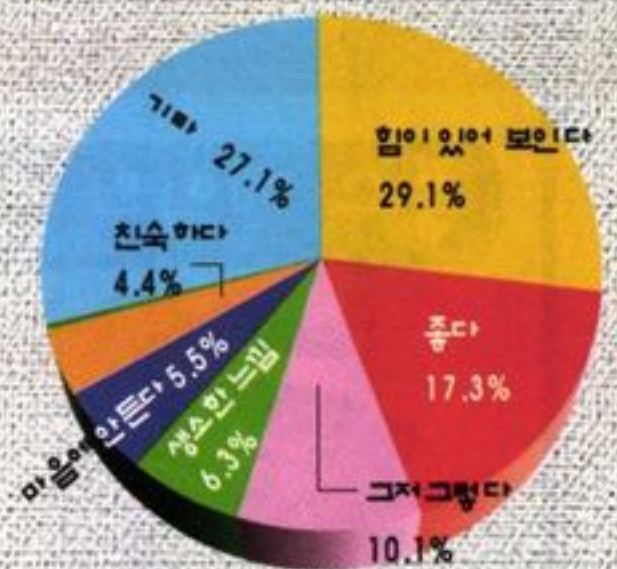
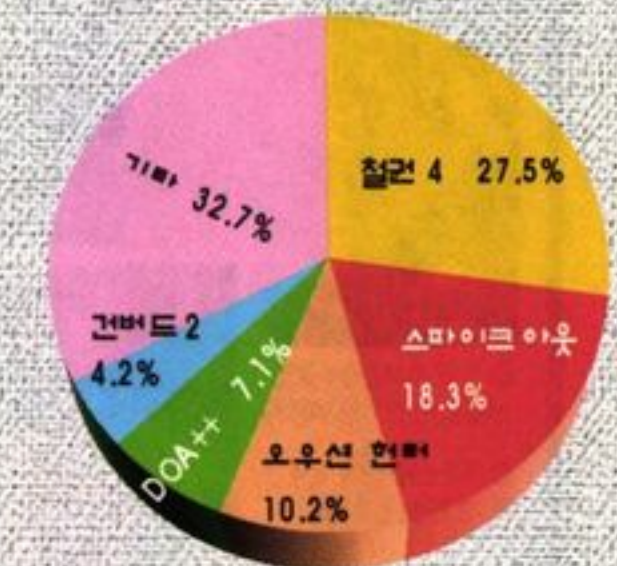
「게임파워」 제호에 대한 느낌

- 힘이 있어 보인다 29.1%
- 좋다 17.3%
- 그저 그렇다 10.1%
- 생소한 느낌 6.3%
- 마음에 안든다 5.5%
- 친숙하다 4.4%
- 기타 27.1%

가장 재미있었던 기사는?

- 모두 같이 게임을 16.1%
- 초코보 도시락 만들기 15.0%
- 포켓몬이란 무엇인가? 15.0%
- 메탈기어 공략 12.2%
- 현장취재 AM쇼 7.1%
- 구구마가 간다 7.1%
- 기타 20.1%

가장 기대되는 ARC 게임 5

- 철권 4 27.5%
- 스파이크 아웃 18.3%
- 오우선 현대 10.2%
- DOA++ 7.1%
- 건버드 2 4.2%
- 기타 32.7%

PlayStation

연구실

지난 2월경에 잠깐 발표된 이래로, 그동안 베일에 싸여 있던 플스용 PDA가 동경 게임쇼 '98 가을에서 전격 공개되었다. '포켓 스테이션'이라는 이름으로 명명된 이 신개념 PDA는 지난 번에 발표되었던 사양과 형태에서 크게 달라진 점은 없지만 벌써부터 「FFⅧ」을 비롯한 수많은 게임들이 이 PDA에 지원될 것이라고 발표하여 한층 기대를 모으고 있다. 이번 달 PS 연구실에서는 포켓 스테이션의 기능과 특징, 그리고 여기에 대응하는 게임들에 대해서 알아보기로 하였다.

플스 게임의 미래상을 보여줄 포켓 스테이션

프론트 타입과 비교했을 때 LED와 결정 버튼의 형태가 약간 달라졌다

포켓 스테이션이란 무엇인가?

포켓 스테이션은 SCE가 개발한 플스용 PDA(Personal Digital Assistant)로 모델명은 SCPH-4000이다. 지난 2월 19일에 SCE가 포켓 스테이션의 프론트 타입과 사양을 처음 공개한 후, 아무런 정보도 공개되지 않다가 10월 9일에 열린 동경 게임쇼 '98 가을의 SCE 부스에서 실제 모습과 기능 등이 공개되었다. 가격은 기존 메모리 카드보다 약간 비싼 3,000엔이며 일본내에서는 12월 23일부터 판매되기 시작한다.

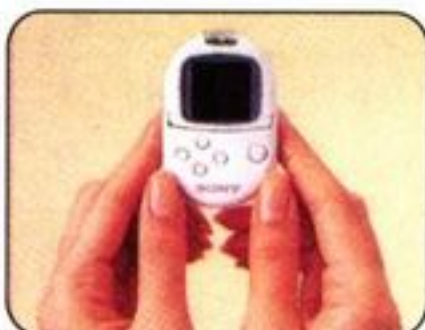
현재로는 흰색과 크리스탈 두 가지 형태가 있다

○ SCE의 부스에서 포켓 스테이션이 전격 공개되었다

○ 포켓 스테이션을 목에 건 채, 소개하는 도우미들

포켓 스테이션의 사용방법

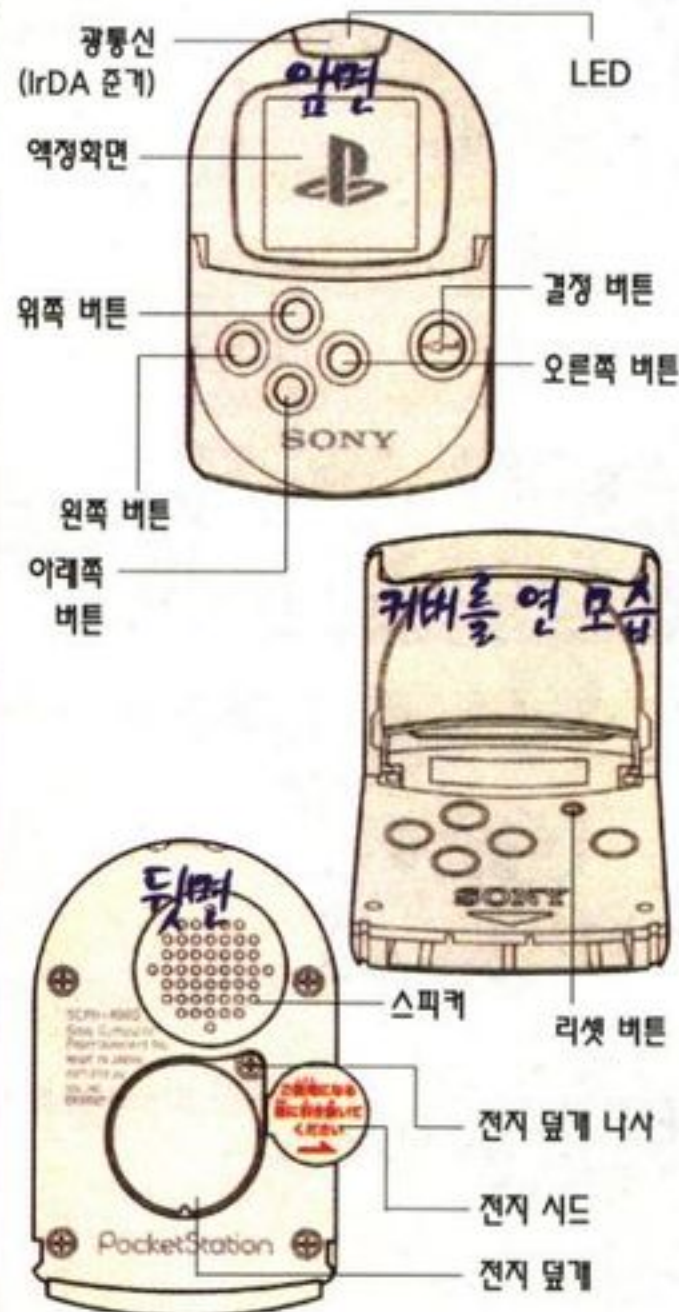
① 플스의 메모리 카드 슬롯에 꽂는다

② 대응 소프트를 넣고 데이터를 다운로드한다

③ 다운로드가 끝나면 곧바로 게임을 즐길 수 있다

포켓 스테이션의 구조와 주요사양

앞면: 광통신(IrDA 준거), LED, 액정화면, 위쪽 버튼, 결정 버튼, 오른쪽 버튼, 왼쪽 버튼, 아래쪽 버튼

커버를 연 모습

뒷면: 스피커, 리셋 버튼, 전지 덮개 나사, 전지 시드, 전지 덮개

CPU	ARM7T(32비트 RISC 프로세서)
메모리	S램: 2KB, 플래쉬 램: 12KB (메모리 카드로 사용시는 배터리가 필요없음)
그래픽	32×32도트 모노크롬 액정표시
사운드	초소형 스피커(12비트 PCM) 1개
적외선 통신	쌍방향(IrDA준거) 멀티 리모콘 출력
배터리	리튬전지(CR2032) 1개
기타기능	캘린더 기능, 개별ID
크기	64×42×13.5mm
중량	약 30g(전지 포함)

포켓 스테이션의 기능과 특징

1. 메모리 기능

포켓 스테이션은 미니 게임기로 사용할 수 있는 것 뿐만 아니라 15개의 메모리 블럭을 내장하고 있기 때문에 기존의 메모리 카드와 마찬가지로 게임 데이터를 세이브하거나 로드할 수 있다.

메모리 카드의 기능도 수행한다

2. 강력한 CPU

포켓 스테이션의 CPU인 ARM7T는 32비트 RISC이기 때문에 한번에 처리할 수 있는 용량이 크고 속도 또한 빠르다. 이러한 뛰어난 성능을 이용하여 「포케단(單)·포케숙(熟)(가칭)」에서는 포켓 스테이션을 영어 사전처럼 사용할 수도 있다.

3. 캘린더 기능을 지원

캘린더 기능이 지원되기 때문에 게임내의 시간이 멈추지 않고 계속해서 진행된다. 그렇기 때문에 포켓 스테이션용 RPG인 「포켓 던전」은 이제까지의 RPG와는 달리 시간에 따라 던전의 형태가 달라진다.

시간 흐름에 따라 던전 형태가 변하는 「포켓 던전」

4. 음성기능 탑재

음성으로 말하는 기능이 탑재되어 있기 때문에 「CAPA(가칭)」를 플레이하면 포켓 스테이션이 살아있는 캐릭터가 되어 표정도 변하고 말을 하기도 한다.

○ 음성기능을 통해 말을 할 수도 있다

안녕! 난 포켓 스테이션이야

5. 적외선 통신 기능

포켓 스테이션에는 적외선 통신 기능이 있기 때문에 코드가 없이도 다른 친구와 통신을 하면서 놀 수 있다. 예를 들어,「어디라도 함께(가칭)」에서 이 통신 기능을 이용하면 친구와 이름이나 전화번호를 교환할 수 있으며 또한 자신의 캐릭터와 친구의 캐릭터를 서로 대전시킬 수도 있다.

적외선 통신기능을 이용할 수 있는 「어디라도 함께(가칭)」

포켓 스테이션에 대응되는 게임들

파이널 판타지 8

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

장르: RPG
제작사: 스퀘어
발매일: 올 겨울 예정

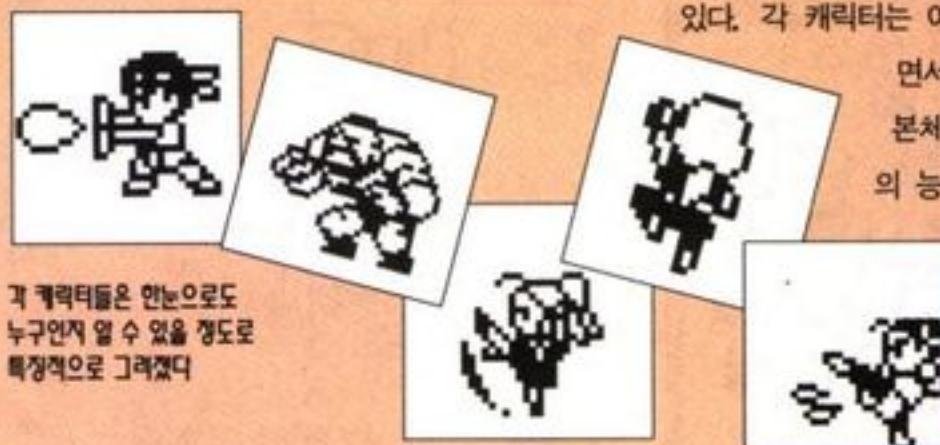
「FFVIII」에 내장된 미니 게임으로 아직 자세한 정보는 공개되지 않았다. 사진상으로 봤을 때는 포켓 스테이션 상에서 초코보를 육성할 수 있는 듯하다(혹시 바다 초코보를?)

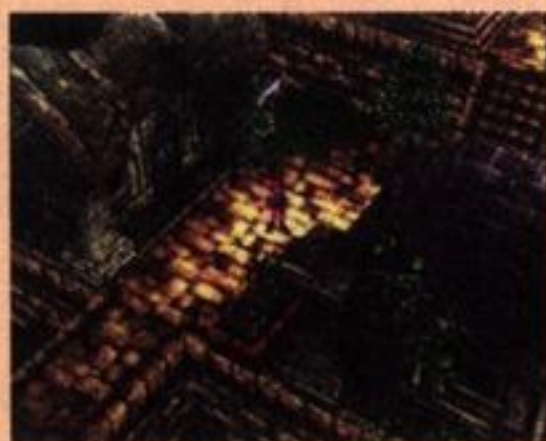
포켓 스테이션에서 초코보를 키워보자!

스트리트 파이터 제로 3

STREET FIGHTER ZERO 3

장르: 격투 액션
제작사: 캡콤
발매일: 12월 예정

「스파 제로 3」에서는「PDA 파이터(가칭)」를 통해서 자신의 캐릭터를 포켓 스테이션에서 육성할 수 있다. 각 캐릭터는 여러 가지 미니 게임을 클리어하면서 필살기를 기억하게 되며 플스 본체와 다시 연결하면 본래 캐릭터의 능력을 변화시킬 수도 있다. 이외에도 적외선 통신기능을 사용하면 플스 본체 없이도 대전 플레이를 할 수 있다

각 캐릭터들은 한눈으로도 누구인지 알 수 있을 정도로 특징적으로 그려졌다

라그나큘 레전드

장르: RPG
제작사: 소니 뮤직
발매일: 올 겨울 예정

이 게임의 데이터를 세이브해두면 포켓 스테이션에서 각종 미니 게임을 플레이할 수 있는데 이를 통해서 멤버들의 경험치를 모을 수 있다.

캐릭터를 선택하면 경험치가 올라간다

월드 네버랜드 2 -풀트공화국 이야기-

가공의 세계에서 생활을 즐길 수 있는 리버힐의 시뮬레이션 게임 제2탄. 이 게임에서 포켓 스테이션을 사용하면 자기 나라의 캐릭터를 친구의 나라에 이주시키거나 아이템을 교환하는 등의 다양한 플레이를 할 수 있다.

좋아하는 캐릭터를 친구의 나라로 이주시키자!

크래쉬 밴디쿳 3

「어디라도 크래쉬 군」과 「언제라도 댄싱」은 「크래쉬 밴디쿳 3」에 내장된 포켓 스테이션 대응 게임이다. 포켓 스테이션 안에서 크래쉬의 일상 생활을 볼 수 있으며 「순간사진」을 찍을 수도 있다. 「언제라도 댄싱」은 테마송의 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르면 크래쉬가 춤을 추는 게임이다 춤을 잘 추면 「결정포즈」를 얻을 수 있으며 「크래쉬 밴디쿳 3」의 진행도에 따라서 춤의 종류가 늘어난다.

장르: 액션
제작사: SCE
발매일: 12월 17일

크래쉬의 다양한 생활을 볼 수 있다

포켓 스테이션에서의 크래쉬의 깜찍한 모습

포켓 무무

장르: 버라이어티
제작사: SCE
발매일: 12월 23일

「포켓 무무」는 100가지 이상의 미니 게임을 포켓 스테이션에서 플레이할 수 있는 버라이어티 게임이다. 플스에서 게임을 진행해나갈수록 포켓 게임이 증가하는데 이것은 포켓 게임의 점수를 무무 코인으로 교환한 다음, 이 코인으로 무무 성인의 상점에서 다른 포켓 게임을 구입하는 형식으로 이루어진다.

무무 성인의 상점. 이곳에서 포켓 게임을 구입한다

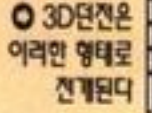
이 게임의 무대인 어트랙션 대륙

다양하고 재미있는 게임을 즐길 수 있다

포켓 던전

장르: RPG
제작사: SCE
발매일: 12월 23일

「포켓 던전」은 3D던전 타입의 RPG로 다양한 수수께끼와 함정, 그리고 50종류가 넘는 몬스터가 던전에 존재한다. 전투에서 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르면 강력한 몬스터를 단번에 역전시킬 수도 있으며 통신 기능을 사용하면 대전도 가능하다. 전투에서 사로잡은 몬스터는 플스와 연결시 TV 화면상에 보거나 몬스터 도감에 등록시킬 수도 있다.

○ 포켓 던전의 주인공. 철갑옷으로 무장하고 있다

○ 3D던전은 이러한 형태로 전개된다

○ 드래곤과의 전투에 돌입! 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르자

○ 사로잡은 몬스터는 TV 화면으로도 볼 수 있다

테마 아쿠아리움

수족관을 경영하는 시뮬레이션 게임. 이 게임의 돌고래쇼에 등장하는 돌고래를 다운로드하여 포켓 스테이션에서 육성할 수 있다. 이외에도 통신 기능을 사용하면 친구가 키우는 돌고래와 경주를 펼칠 수 있다.

○ 너무나 귀여운 돌고래를 키워보자!

포켓 스테이션에 대응하는 그 외의 게임

게임명	제작사	발매일
몬스터 컴플리트 월드	아이디어 팩토리	99년 1월
몬스터 팜 2	테크모	올 겨울
니간다 해적!	아트딩크	98년 12월
서키트의 딸(가칭)	M·D·O	98년 12월
폴무이 폴무이	컬처 퍼블리셔즈	99년 2월
비가비가 2	가프스	98년 12월
몬스터★레이스	코에이	98년 12월
시버스1·2·3	자레코	올 겨울
배틀곤충전	자레코	올 겨울
I.Q 파이널	SCE	올 겨울
CAPA	SCE	99년 봄
어디라도 함께(가칭)	SCE	99년 봄
피시 헌터(가칭)	테이치크	99년 1월
가게de점주	테크노 소프트	99년 2월
케로양의 프리크라 대작전	토미	99년 2월
헬로우 키티 화이트 프레젠트	허드슨	98년 12월
버스 아르바이트	반다이	99년 3월
파이어 프로레슬링(가칭)	휴먼	99년 3월
태양의 계시	프로그레스	99년 2월
미스터 플러스백터	리즈믹크스	99년 2월

루나틱 돈 3

플레이어가 스토리를 직접 만들 수 있는 RPG 「루나틱 돈 3」. 이 게임에서 동료가 된 캐릭터를 포켓 스테이션에 다운로드하면 여러 가지 미니 게임을 즐길 수 있다.

장르: RPG
제작사: 아트딩크
발매일: 12월 예정

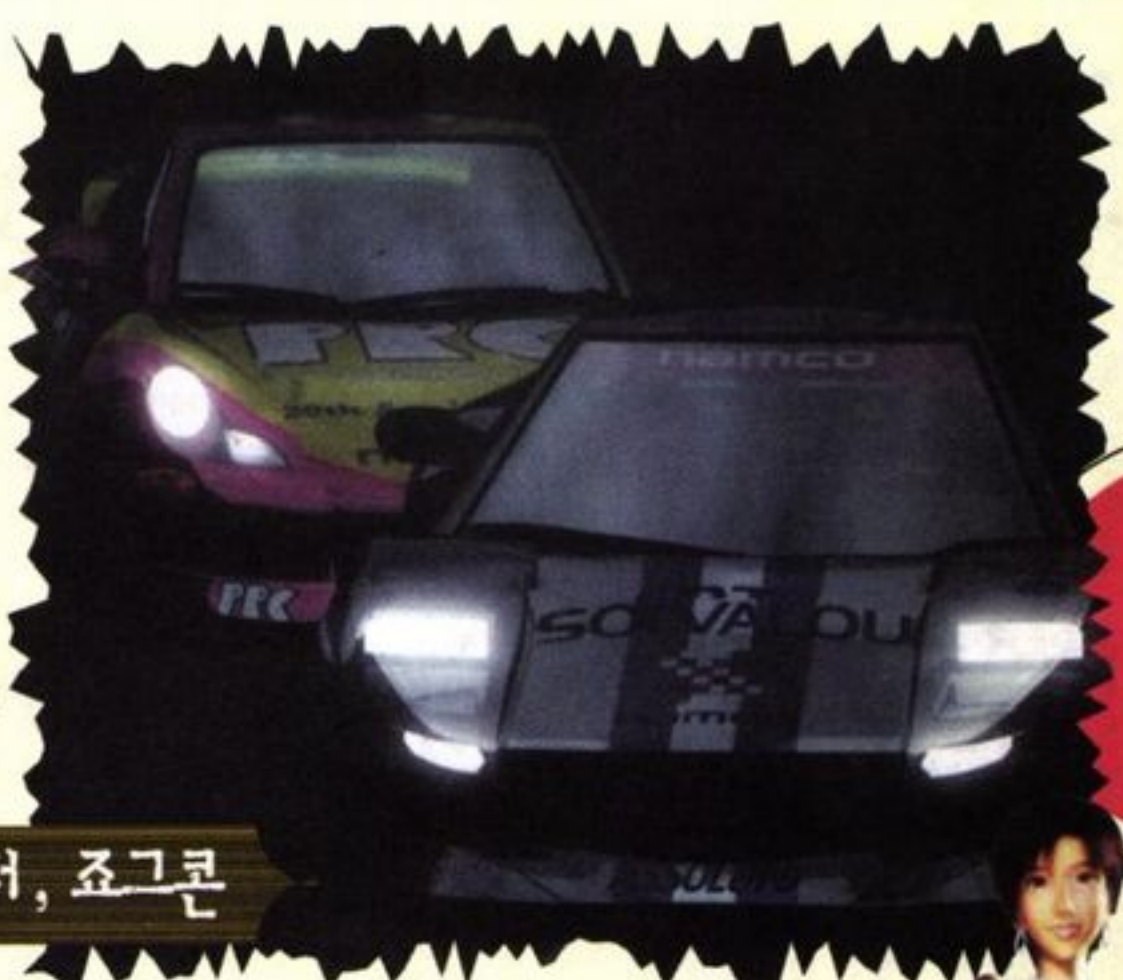
장애경주(가칭) 　 귀볼 게임(가칭) 　 보너스 게임(가칭) 　 개복치의 만보(가칭)

12월 3일, 그 날이 기다려진다!

R4 -릿지 레이서 타입 4-

발매일이 12월 3일로 확정되어 플스 유저들을 더욱 흥분시키고 있는 「R4」. 게다가 지난 9월 30일에는 R4 전용 컨트롤러인 「죠그콘」이 발표되어 그 기대감이 더해가고 있다. 이번 호에서는 새로운 레이싱 컨트롤러인 죠그콘과 새로운 정보들을 소개하기로 한다

▶제작사: 남코 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 12월 3일 ▶발매가 : 5,800엔

R4 RIDGE RACER TYPE 4

PLAY STATION

반발력을 체감할 수 있는 신 개념 컨트롤러, 죠그콘

「죠그콘」은 비디오 게임용으로는 최초로 반발력을 체감할 수 있는 컨트롤러로 본체에 부착된 다이얼을 회전시킬 때마다 그에 상반되는 힘이 가해지기 때문에 플레이어가 실제로 레이싱 카를 운전하는 듯한 느낌을 준다. 플레이하는 소프트에 따라서 반발력을 조절할 수 있는데 이 힘을 약하게 하면 무한대로 도는 것이 가능하다.

이것이 바로 R4 전용 컨트롤러인 죠그콘.

양손으로 패드 부분을 잡고 엄지손가락으로 다이얼을 돌리면 된다

코스의 앞쪽은 잘 보이지 않지만 밝은 장소는 아주 잘 보인다

흐르는 테일 램프가 야간 드라이브의 분위기를 살려준다

불이 켜진 빌딩 창문까지 세밀하게 표현되었다

분위기 만점인 야간 코스 주행

야간 코스를 주행할 때에는 어둠속에서 흐르는 테일 램프의 한줄기 잔상이 드라이브의 분위기를 한층 더해준다. 또한, 불이 켜져 있는 빌딩 창문의 자세한 묘사나 어둠속에서도 멀리 떨어져 있는 풍경이 보이는 점 등은 야간 레이스의 현실감을 더해준다

레이서의 인생을 시뮬레이션한다, 그랑프리 모드

그랑프리 모드에서 플레이어는 자신과 운명을 같이할 팀과 계약해야 한다. 팀에 따라서 자금과 기술력이 차이가 있기 때문에 신중하게 선택해야 한다. 팀과의 계약이 끝나면 자신이 몰게 될 자동차를 선택하게 된다.

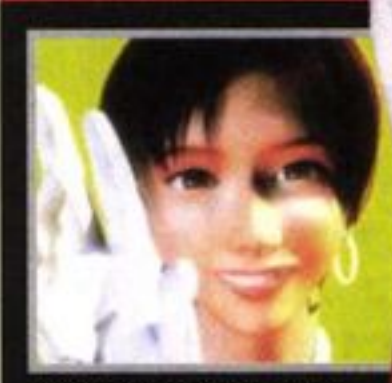
이것이 그랑프리 모드의 팀/자동차 메이커의 선택 화면

디그 레이싱 팀의 감독인 로버트와 만났다. 이 팀과 계약할까?

턱수염 난 아저씨 감독의 팀에 들어갈까? 그러나 신중한 선택이 중요!

팀의 오너이자 감독인 소피 슈페리에

혹시 엔키의 팀이 자금과 기술력이 가장 뛰어난 팀이 아닐까?

R4에서도 등장한다!
나가세 레이코

이번에도 숏커트의 헤어 스타일로 등장한다

「릿지 레이서」시리즈의 레이싱 걸로 유명한 사이버 스타 '나가세 레이코'가 「R4」에서도 어김없이 등장한다. 레이코가 입은 「리얼 레이싱 루츠 '99」 마크가 새겨진 의상은 그녀의 아름다움을 한층 더해준다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

새로운 사가 시리즈로 태어난다!

사가 프론티어 2

자유도가 높은 시스템과 강렬한 개성을 가진 캐릭터들을 통해서 게이머들로부터 큰 인기를 얻은 바 있는 「사가」시리즈의 최신작이 오랜 침묵을 깨고 전격 발표되었다. 작년에 출시되었던 「사가 프론티어 1」에서는 3D그래픽과 독특한 세계관을 채택했지만 이번 시리즈에서는 2D그래픽의 정통 판타지 세계를 그 무대로 채택하여 사가 팬들에게는 신선한 느낌으로 다가올 것이다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

SaGa FRONTIER II

전작과는 느낌이 다른 새로운 사가 시리즈

이번 시리즈의 주인공, 구스타브

구스타브 12세와 소피드늘 사이에서 태어난 주인공은 당당한 왕위 계승자였다. 그러나 7살이 되었을때 술(術)의 능력이 없는 술불능자라는 것이 밝혀져 어머니와 함께 왕궁에서 쫓겨나 망명생활을 시작하게 된다. 귀족이라면 보다 강력한 술력이 요구되는 이 세계. 능력을 가지지 못한 큐스타브는 왕위를 계승할 자격이 없을 뿐만 아니라 왕가의 피를 더럽힌 존재가 된 것이다. 왕가의 명예와 불능자로서의 열등감이 상반하는 감정이 그의 성격에 어두운 그림자를 드리우게 하지만 어떤 사건을 계기로 그의 인생은 다른 방향으로 향하기 시작하는데….

구스타브 (1220~1269)

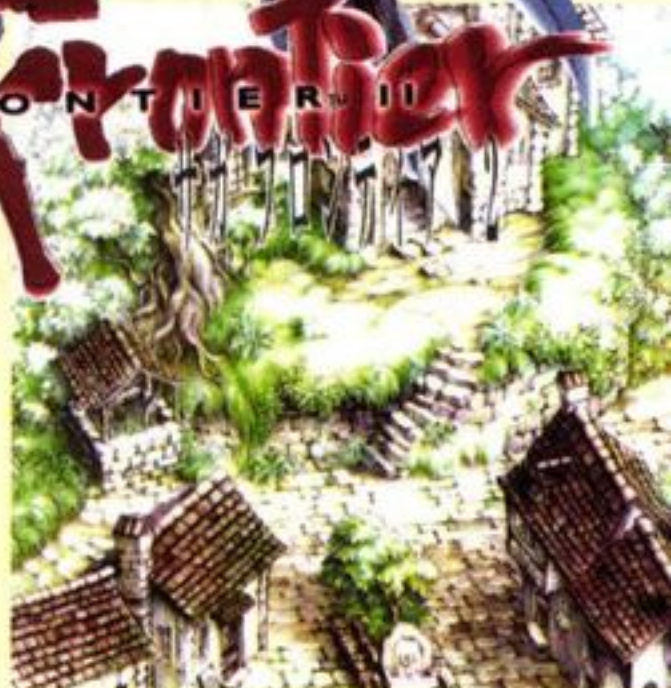
'피니'라는 나라의 왕자로 태어나 왕위 계승자가 되지만, 7살 때 '술(術)'의 힘을 가지고 있지 않다는 사실이 발각되는 바람에 불능자라는 낙인이 찍혀 어머니와 함께 국외로 추방되어 버린다

마을의 원화. 평화로운 분위기를 느낄 수 있다

○그의 앞에는 어떤 모험이 기다리고 있을까?

○게임의 그래픽은 한 편의 회화를 보는 듯한 느낌을 준다

프리 시나리오 시스템을 채택

「사가」시리즈의 가장 큰 특징이라고 한다면 플레이어의 행동에 의해서 스토리가 변화해나가는 프리 시나리오 시스템을 들 수 있다. 이번 시리즈에서도 물론 이 프리 시스템이 채택된다. 각 시나리오는 '특정 시대를 살고 있는 한 인물의 이야기'라고 하는 공통점이 있기 때문에 플레이어는 같은 시대를 다양한 시점으로 보면서 체험하게 된다.

이번 시리즈의 시나리오 시스템은 주인공이 존재하고 있는 시대의 역사를 여러 가지 각도와 시점에서 체험해나가는 새로운 '구축형'의 시나리오 시스템이다. 이를 통해서 플레이어는 주인공이 취한 행동에 의해서 발생하는 사건을 현실로 구축해나간다. 즉, 플레이어가 직접 장대한 연대사를 만들어 나간다는 의미가 된다.

마을이나 던전 등의 지역간을 이동할 때 사용되는 맵

○주인공이 나무 위에 한가로이 앉아 있다

○마을 거리를 걷고 있는 주인공. 이곳에서 대화를 나누거나 물건을 매매할 수 있다

○술집에 들어온 주인공. 이곳에서 동료를 얻으려는 것일까?

이곳 상점에서는 어떤 물건을 살 수 있을까?○

PLAY STATION

주인공이 살던 왕궁일까? 웅장한 분위기의 성

이번에 공개된 그림 중에는 거대한 성과 그 내부 그림들이 있다. 이 성은 스토리의 시대적인 배경과 깊은 관련이 있는 듯하다. 혹시 주인공이 7살 때까지 살던 왕궁은 아닐까? 만일 그렇다면 아주 중요한 이벤트가 일어날 수도 있을 듯….

거대한 성의 원화. 구스타브가 이전에 살던 왕궁인가?

성안에 들어온 구스타브. 그를 기다리고 있을까?

성의 지하로 내려가는 주인공. 이곳에는 어떤 비밀이?

성의 지하를 질주하는 주인공. 벽마다 성의 문장이 새겨져 있다

천년의 신비(?)를 간직한 두 종류의 탑

여기에서는 게임에 등장하는 유적의 탑과 벽이 무너진 오래된 탑, 2종류를 소개한다. 유적의 탑에서는 전투 이벤트가 일어나지 않으며 귀중한 아이템을 얻을 수 있는 가능성이 높다. 반면에, 무너진 벽 사이로 빛이 새어드는 오래된 탑에서는 적들과의 전투가 발생한다.

탑의 원화. 무너진 벽사이로 눈부신 햇빛이 새어 들어온다

벽이 무너진 오래된 탑에는 어떤 비밀이 숨겨져 있는 것일까?

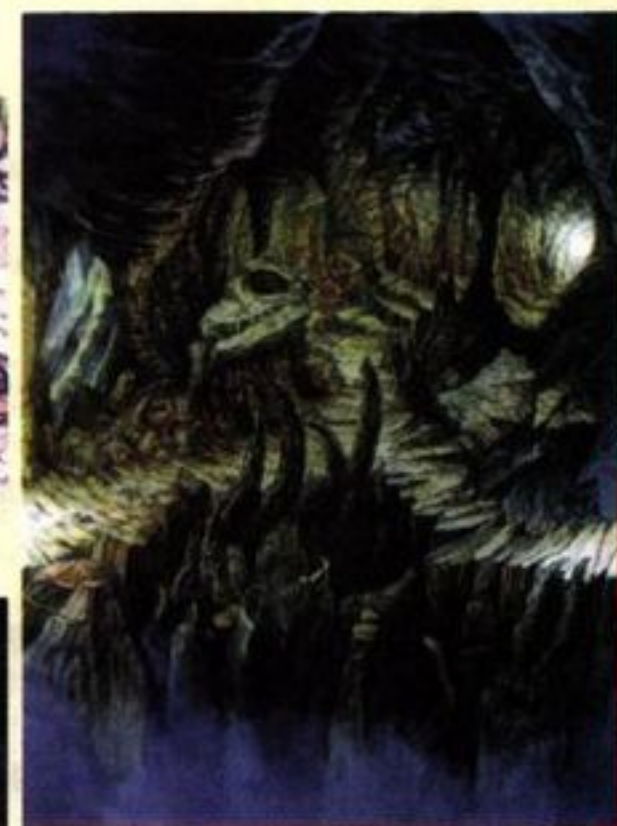
유적의 탑에 도착한 주인공. 벽에 새겨진 이상한 문양은 무엇을 의미할까?

흉악한 몬스터들이 우글거리는 던전

이번에 공개된 던전은 두가지 종류로 버섯이 여기저기 피어있는 동굴과 화석으로 이루어진 동굴이다. 어두운 동굴 안쪽에는 흉폭한 몬스터들이 주인공을 기다리고 있는데 이번 시리즈에서는 어떤 종류의 몬스터들이 등장하는 지는 아직 알려진 바가 없다.

버섯 동굴의 입구. 여러 개의 출구가 있는 미로인 것 같다

버섯동굴 내부에는 수많은 버섯 퍼지들이 피어있다

두 명의 캐릭터가 싸우려는 주인공을 바보 취급한다. 그들은 적인가? 아군인가?

화석 동굴의 원화. 무서운 용이 잠자고 있는 듯한 느낌을 준다

발톱 형태로 된 벽 앞에 선 주인공

전작보다 한층 파워업된 전투 시스템

아직 확실한 정보는 나오지 않았지만, 전투 시스템은 전작을 답습할 것으로 예상된다. 시리즈를 상징하는 시스템으로 무기나 술법을 사용하면 전투 중에 돌연 그 무기를 사용한 필살기나 같은 계열의 술법을 익히게 되는 '섬광'이 이번 시리즈에서도 채택되었으며 「사가 프론티어」에서 새롭게 추가된 시스템인 '제휴'가 파워업된 형태로 등장하는데 이를 통해서 동료의 공격방법, 공격한 순서에 의해 강력한 기가 발생하게 된다.

이번 시리즈의 전투신. 주인공 이외의 캐릭터는 술법을 사용할 수 있다

전작의 상징적인 시스템인 '섬광'

전작의 제휴 시스템도 파워업된 형태로 등장한다

이번에도 전작처럼 5명씩 3개의 팀을 짜서 전투를 벌일까?

창 같이 생긴 무기로 적에게 술법을 걸었다. 얼마만큼의 대미지를 줄 수 있을까?

적 몬스터에게 편치를 먹이는 동료. 이것도 술의 한 종류인 듯…

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

귀염둥이 피에토로의 모험이 다시 시작된다!

포포로그

플스 유저들로부터 큰 인기를 얻었던 명작 RPG「포포로 크로이스 이야기」의 후속편이「포로로그」라는 새로운 타이틀로 발표되었다. 전작에서의 귀엽고 코믹한 분위기를 그대로 살리고 있으면서도 한편으로는 용병 시스템과 같은 새로운 요소를 채택하는 등 전작의 명성을 유지하려는 노력을 엿볼 수 있다.

▶제작사: SCE ▶장 르: RPG
▶발매일: 11월 26일 ▶발매가 : 5,800엔

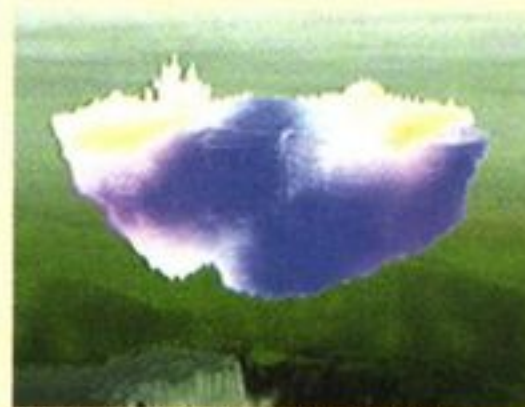
PoPoRoGue

포포로크로이스, 그 두 번째 이야기

지금으로부터 2년 전, 어머니 사니아의 혼을 구하기 위해 동료들과 함께 모험을 떠났던 피에토로 왕자. 이제 12살이 된 그는 그 때의 모험을 잊지 못한 채, 함께 여행을 했던 동료들을 생각하면서 지루한 하루하루를 보내고 있었다. 그러던 어느 날, 검은 구름이 하늘을 뒤덮더니 천둥과 지진이 일어난다. 곧이어 왕국 일부분이 하늘로 떠오르더니 사라져 버리는 이변이 일어나고 말았다.

○지난 날의 모험을 회상하는 피에토로 왕자
○피에토로는 성밖을 빠져나와 마을을 돌아다닌다

○갑자기 하늘에 불길한 검은 색의 구름이…

왕국의 일부분이 떨어져 나가면서 하늘위로…. 라퓨터가 된 것일까?

이윽고 빛을 발하면서 사라지려고 한다. 다른 차원으로 빠지는 것인가?

플레이어가 직접 동료를 고용한다! 용병 시스템

「포포로그」에서는 나르시아나 가미가미 마왕이 동료가 되지 않는 대신에 '용병 시스템'을 통해서 동료를 고용할 수 있다. 고용할 수 있는 용병의 수는 최대 18명. 스토리를 진행하다 보면 주인공이 용병 지원자들과 만나게 되는데, 이 중에서 두 명을 선택하여 함께 여행

아이템으로 발견한 마법책이나 비전서를 용병에게 주면 거기에 쓰여진 기술을 기억한다

주인공의 동료가 되어줄 14명의 용병 소개

잣파
언뜻 보기에는 동작이 굼뜬 드래곤으로 보이지만, 지치지 않는 체력과 완력을 가졌다

도그마
승려이면서도 젊은 여자를 좋아하는 노인. 체력은 낮지만 뇌계나 염계의 강력한 마법을 구사

래팔드
자신과 함께 싸워주는 영웅을 찾기 위해 여행을 하고 있는 마법전사. 장기인 창 공격뿐만 아니라, 불이나 회복 마법도 사용할 수 있다

다이슨
조상대대로 숲의 나무를 벌채해온 나뭇꾼. 말수가 적지만 장기인 도끼에 의한 강력한 공격을 자랑한다

로빈
자신감이 너무 지나친 궁수지만 백발백중의 활솜씨를 가지고 있다.

멜
촐랑거리는 햇병아리 의사로 회복계 마법이 장기이다

미샤
사치미 떼는 말투를 가진 곡예사. 빠른 동작이 매력적(?)

을 떠나게 된다. 참고로 용병 지원자를 발견하면 우선 용병소에 등록해두는 것이 좋다. 당장 동료로 삼지 않더라도 용병으로 등록해두면 나중에 파티 멤버로 사용할 수 있기 때문이다. 그러므로 효율적인 전투를 위해서는 용병을 한 사람이라도 많이 발견하는 것이 좋다.

형태가 계속 변하는 몽환필드

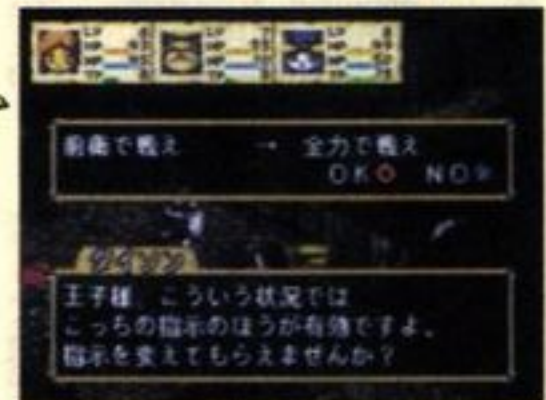
이번 시리즈에서의 모험은 '몽환(夢幻)세계'라고 하는 이차원 세계에서 이루어진다. 몽환세계는 30가지 이상의 '몽환필드'로 구성되어 있는데 이 몽환필드는 들어갈 때마다 그 형태가 매번 변하는 랜덤 시스템을 채택하고 있다. 몽환필드에서는 각종 몬스터들과 보물상자를 발견할 수 있다. 보물상자 안에는 500종류 이상의 아이템이 숨겨져 있기 때문에 아이템을 모으는 재미를 더해준다. 이외에도 특정한 조건을 만족시키지 않으면 통과할 수 없는 벽이나 스토리를 진행하지 않으면 지나갈 수 없는 장소가 존재한다.

몽환필드 안에는 다양한 종류의 몬스터와 보물상자들이 곳곳에 배치되어 있다

조건을 만족시키지 못하면 통과할 수 없는 장소도 있다

매뉴얼과 AI의 두 가지 방식으로 전투를 진행

주인공인 피에토로의 전투 방법은 전작과 마찬가지로 마법이나 공격 등의 커맨드를 입력하는 매뉴얼 전투와 AI(인공지능)에 의한 전투 중 하나를 선택할 수 있다. 용병들은 AI를 통해 자동적으로 싸우게 되며 플레이어는 각 용병에게 '전력으로 싸운다'나 '마법은 안돼', 정도의 지시만 내릴 수 있다. 그 후에는 용병이 자신의 판단으로 적을 공격하거나 체력을 회복시킨다. 그러나 게임 진행중에 피에토로가 어떤 아이템을 입수하면 플레이어가 용병을 직접 조작할 수 있는 듯하다.

전투시에는 캐릭터의 특성을 살리는 것이 필승 조건

플레이어가 잘못된 지시를 내리면 용병이 이에 대한 사정(?)을 요구하기도…

등장인물 소개

피에토로
본 게임의 주인공이자 포포로크로이스의 왕자. 그다지 씩씩하지는 않지만 모험을 좋아한다. 2년 전에 어머니의 영혼과 왕국을 위기로부터 구해낸 적이 있다

나르시아
포포로 크로이스 성 근처에 있는 프로넬 숲에 살고 있는 마녀. 전작의 모험에서는 피에토로 왕자에게 큰 도움을 주었지만 이번에는 왕국의 이변에 의해서 마력이 저하되는 바람에 모험에는 동행할 수 없다

가미가미 마왕
발명과 보석, 그리고 나르시아를 가장 좋아하는 인물로 스스로를 '악의 마왕'라고 부른다. 전작에서는 피에토로와 함께 모험을 했지만, 이번에는 나르시아가 동행하지 않는다는 이유로 동료가 되어주지 않는다

길더
나르시아의 누나로 프로넬 숲에서 동생과 함께 살고 있다. 입이 거칠기는 하지만 정이 많다. 함께 여행을 떠나지는 않지만, 피에토로에게 여러 가지로 도움을 준다

파우로 국왕
포포로 크로이스의 국왕. 왕국의 이변을 해결하기 위해 출정나간 병사 중에 행방불명된 자들이 많이 발생하자, 그들을 구하기 위해 혼자서 여행을 떠난다

사니아 왕비
포포로크로이스의 왕비로 피에토로의 어머니이다. 전작에서는 얼음마왕에 의해서 얼음이 되어 버렸지만 피에토로의 활약으로 깨어날 수 있었다

쿨토
장난꾸러기 쌍둥이의 오빠. 얼음계를 메인으로 한 공격 마법이 뛰어나다

라우라
요염한 소매치기 아가씨이지만 실제로는 도적단 보스의 딸이다. 남자를 좋아하지 않는다

보리스
기억을 상실한 다른 세계의 왕자. 말이 없고 냉정한 성격. 마법 공격을 주로 사용한다

밀트
장난을 좋아하는 쌍둥이 요정의 여동생. 회복계와 보조계의 마법이 장기

무사시
유키에게 쫓겨 마을을 떠나오게 된 닌자. 질풍베기나 불로 둔갑하는 등 여러 가지 닌자 기술을 구사한다

제논
세계각지의 부품으로 구성된 로봇. 빔과 미사일 등의 필살기를 사용

유키
무사시에게 일방적으로 반해서 그를 쫓아 전세계를 돌아다니는 아가씨. 어릴 때부터 닌자로 길러져 다양한 공격을 구사한다

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

플스에서도 초대작의 자리를 노린다

슈퍼로봇대전 F

시뮬레이션 게임에 롤플레잉의 드라마성을 가미했던 「슈퍼로봇대전 F」가 플스용으로 이식된다는 소식은 이미 잘 알려진 사실이다. 세가와의 가이낙스 이해관계 때문에 삭제될 가능성이 있었던 「신세기 에반게리온」의 유니트와 주인공들까지 등장한다고 하니 플스에서도 「슈퍼로봇대전 F」의 감동과 재미를 100% 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장 르: S·RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가 : 6,800엔

새턴용 슈퍼로봇대전 F를 완벽 이식

플스용 「슈퍼로봇대전 F」는 새턴용과 마찬가지로 「마징가 Z」, 「기동전사 건담」과 같은 인기 로봇은 물론, 사회적인 현상까지 일으킬 정도로 큰 인기를 끌었던 「신세기 에반게리온」, 그리고 98년 여름에 극장판으로 개봉되었던 「신기동전기 건담 W」 등 다양한 로봇들이 등장한다. 그러나 새턴용과는 달리 완결편의 시스템을 채택하여 로봇의 분신이 회피나 방어에서도 이동할 수 있으며 게임 밸런스도 약간 수정된다.

게임의 스토리와 전투는 새턴용과 동일

플레이어는 연방군 론드벨의 일원이 되어 오리지널 로봇 '게슈펜스트'를 타고 적들과 싸우게 된다. 다른 종류의 로봇을 조정하는 주인공들과 협력하거나 때로는 대립하면서 각지에서 빈발하는 위기를 극복해나가야 한다. 전투는 원작을 완벽하게 재현하여 마징가 Z의 브레스 파이어나 겟타 드래곤의 토마호크 부메랑 등 인기 로봇들의 친숙한 필살기를 사용할 수 있다.

에바 2호기를 타고 적와 맞서는 아스카

아~ 내 손이 빛나고 있다! 열혈남아 도몬의 샤이닝 핑거

열기임의 빔 코팅도 여전히 건재!

오라배기를 휘두르는 라이벌 한

새턴용과는 달리 우주 맵 배경이 폴리곤으로 되어 있다

중요한 이벤트에서는 DVE 시스템에 의한 음성이 나온다

강력한 하이메가런처를 발사하는 Z건담. 조종사는 물론 카뮤 비단

받아라! 단쿠가의 단공검

플레이어가 탑승할 오리지널 로봇 게슈펜스트

샤인 스파크! 겟타 드래곤 역시 이 게임의 감초(?)

마징가 Z가 빠진 슈퍼로봇대전은 생각조차 할 수 없다!

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

드래곤을 무찌르는 전사의 이야기

드래곤 배러

아케이드용 뿐만 아니라 PC용으로 이식될 정도로 큰 인기를 얻었던 액션 RPG「드래곤 버스터」. 이 게임의 흐름을 조합한 게임인「드래곤 배러(Dragron Valor)」가 남코에 의해 이번 동경 게임쇼에서 전격 발표되었다. 드래곤 퇴치라는 너무나도 진부한 소재를 가지고 있지만 자손전승 시스템 같은 전혀 새로운 시스템을 채택한 점은 높이 살 만하다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 액션 RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 5,800엔

드래곤 버스터의 흐름을 계승한 액션 RPG

이 게임의 목적은 깊은 숲이나 중세의 성, 오래된 갱도 등 여러 지역을 모험하면서 최종적으로는 던전에 살고 있는 드래곤을 무찔러서 스테이지를 차례대로 클리어하는 것이다. 드래곤과의 박진감 넘치는 전투 이외에도 수많은 수수께끼와 퍼즐을 풀어야 하기 때문에 일반적인 액션 RPG와는 다른 재미를 더해준다. 각 스테이지에는 아름다운 소녀들이 드래곤에게 사로잡혀 있는데 이들을 구출하는 것 역시 주인공의 임무이다.

자신만의 공략법으로 드래곤을 무찌르자!

플레이어가 던전에 도착하면 드래곤과의 손에 땀을 쥐는 일대일 승부를 펼치게 된다. 점프해서 드래곤에게 칼부림을 하거나 뒤로 돌아서 꼬리를 공격하는 등 플레이어 자신만의 공략법을 발견해서 싸워야 한다.

이것이 바로 스테이지 맵. 각 스테이지의 마지막에 드래곤과 전투를 벌이게 된다

거대한 붉은 드래곤과의 혈투! 어떻게 무찔러야 하나?

드래곤의 뒤쪽으로 돌아가서 꼬리를 공격한다면…

○ 시냇물이 흐르는 숲속의 다리를 건너는 주인공. 이런 곳에도 적이?

○ 중세의 성에서 적과 싸우는 주인공. 왠지 악마성 드라큘라를 보는 듯한 느낌이?

드래곤 버스터에 등장했던 좀비가? 화면 오른쪽에 사로잡힌 공주의 모습이 보인다

등장 인물 소개

세리아 공주
세상에 잘 알려지지않은 강인한 성격의 왕녀로 에레미아 왕국을 침략한 마르스 기사단에게 사로잡힌다

클로비스
시나리오 1의 주인공 무뚝뚝한 성격에 감정을 함부로 표출하지 않는다

카로리나
발명가를 꿈꾸는 원기왕성한 소녀. 생명의 은인인 크로뷔스를 사모하고 있다

주인공의 아이가 등장! 자손전승 시스템

이 게임의 가장 큰 특징으로는 '자손전승(子孫傳承)' 시스템을 들 수 있다. 이것은 스테이지에 등장하는 여자와 결혼하면 다음 스테이지에서는 주인공의 아이가 주인공으로 등장하는 시스템이다. 즉, 어떤 여자를 선택하느냐에 따라서 같은 스테이지라고 할지라도 주인공이 달라지므로 몇 번씩 플레이해도 쉽게 질리지 않는다.

주인공의 자식은 과연 어떤 형태로 등장할까? 똑같은 얼굴에 옷만 다른 것은 아닐런지?

그래픽 / 캐릭터 / 흥미도 / 독창성

오~ 드디어 시오리와 사랑을!

여행을 떠나는 시

연애 시뮬레이션의 최고봉 「두근두근 메모리얼」을 어드벤처 게임화한 「두근두근 메모리얼」드라마 시리즈의 최종편이 공개되었다. 이번 시리즈의 히로인은 이 게임의 가장 대표적인 캐릭터인 후지사키 시오리로 그녀를 좋아하는 팬들에게는 정말로 가슴이 두근두근(?)거리는 소식이 되지 않을까 싶다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

두근두근 메모리얼 드라마의 마지막 시리즈

대학입시를 마치고 졸업을 앞둔 주인공. 그는 어린 시절 친구인 시오리에게 졸업하기 전까지 자신의 사랑을 고백하려고 생각해왔지만 좀처럼 실행하기가 힘들었다. 그러던 중, 그는 발렌타인 데이에 시오리와 함께 쇼핑할 때 고백하리라고 결심한다. 하지만 주인공은 고백하기에 앞서 "언제나 사이좋은 친구로 지내자"라는 말을 시오리로부터 듣게 되고 이에 큰 충격을 받는다. 그 후, 낙심에 빠진 주인공은 자기 자신을 시험하기 위해 뜻하지 않은 계기로 시작한 마라톤에 남은 고교생활을 거는데….

이번 시리즈의 히로인은 다름 아닌 후지사키 시오리

주인공과 시오리의 어린 시절을 플레이해 볼 수 있다

놀이터에서 시오리와 만나는 장면. 뭐하고 놀어볼까?

두번째 히로인은 타테바야시 미하루

시오리! 그대는 주인공의 이 애타는 마음을 아는지 모르는지…

아~ 행복해! 시오리와 단둘이 교실에 있다니…

천진만난하게 웃는 그녀를 그 누구도 사랑하지 않을 수 없다!

시오리 이외의 캐릭터와 사랑을 나눌 수 있다?

이번 시리즈는 전작과 마찬가지로 커서로 화면을 클릭해서 진행하는 형식을 취하고 있다.

어린 시절 시오리와의 대화 파트가 새롭게 준비되어 있어서 전작에는 없었던 '어린 시절' 파트를 체험해볼 수 있다. 특히 주목할 점은 이번 시리즈에서는 시오리와의 스토리뿐만 아니라 숨겨진 또 한 명의 히로인인 타테바야시 미하루와의 스토리가 준비되어 있다는 것이다. 즉, 멀티 스토리로 게임을 플레이할 수 있다는 얘기가 된다(양다리를 걸칠 수 있다는…). 이외에도 「두근두근 메모리얼」에 출연했던 캐릭터 전원이 등장하는데 각 캐릭터에 대한 스토리가 있는지는 아직 알려진 바가 없다.

이번에도 어김없이 등장하는 영원한 악동

찻집에서 데이트를 한다. 그녀는 주인공을 정말 좋아하는 것일까? 아니면…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

선 소프트의 야심작

하드 엣지

「하드 엣지」는 「포토제닉」으로 잘 알려진 선 소프트가 제작하고 있는 액션 어드벤처 게임으로 지난 9월 영국에서 개최된 ECTS' 98에서 처음 공개되었다. 동영상과 게임 그래픽은 상당히 훌륭하기는 하지만, 게임의 전체적인 구성이 왠지 바이오 해저드를 모방한 듯한 느낌이 든다.

▶제작사: 액션 어드벤처 ▶장 르: 선 소프트
▶발매일: 12월 3일 ▶발매가: 5,800엔

HARD EDGE

PLAY STATION

바이오 해저드를 연상시키는 액션 어드벤처

서기 2946년. 도시중앙부에 위치한 머시너리 기어사 소유의 토구사 빌딩이 이 회사의 개발연구원인 미케일 · 크로포드와 그를 추종하는 용병에 의해 점거되고 말았다. 사건의 심각성을 감지한 시경찰은 사건 진압과 인질의 구출을 위해서 특수부대를 보냈지만 살아남아 잠입에 성공한 것은 알렉스와 미쉘 두 사람 뿐이였다. 적에 대한 아무런 정보도 알지 못한 상황에서 그들의 전투가 이제 시작되려고 하는데….

등장 인물 소개

알렉스 바렛트
이번 작전에서 유일하게 살아남은 특수부대의 남자대원. 권총의 전문가로 적을 먼 거리에서 공격할 수 있으며 다른 종류의 탄환을 사용하면 여러 가지 능력을 보여준다. 이동, 공격 등의 스피드가 늦지만 체력과 파워는 높다

미쉘 스티븐슨
알렉스와 더불어 유일하게 살아남은 특수부대의 여자대원. 나이프의 전문가로 이동, 공격 등의 스피드가 빨라서 순식간에 적에게 날아들어 강렬한 연속기를 가한다. 그러나 적에게 접근해야만 공격을 할 수 있기 때문에 의외로 반격당하기 쉽다는 단점을 가지고 있다

반즈 바이포드
폭탄에 정통한 형사로 레이벨 유괴사건을 수사하기위해 혼자서 토구사 빌딩에 들어온다

무장단체에 의해 점거된 토구사 빌딩

빌딩 잠입에 성공한 두 명의 대원은 바로 알렉스와 미쉘

무장단체에 맞서는 이 두 대원의 모험이 이제 시작된다

상황에 맞춰서 알렉스나 미쉘 중 한 명을 선택해야 한다

권총을 사용해서 적과 전투를 벌이는 알렉스. 원거리 공격이 가능

나이프를 사용하는 미쉘은 근접해서 적과 격투를 벌여야 한다

두 명의 주인공을 교체하면서 게임을 진행

플레이어는 두 명의 주인공을 상황에 맞게 선택해서 여러 가지 수수께끼를 풀어나가야만 한다. 게임의 무대가 되는 토구사 빌딩은 표면상으로는 우주산업개발을 하고 있지만, 그 이면에는 군사병기를 개발하고 있다. 때문에 삼엄한 보안 장치뿐만 아니라, 빌딩을 점거하고 있는 무장단체들이 설치한 공격 장치가 준비되어 있다. 플레이어는 이러한 장치를 풀기 위해서 키 아이템을 사용하거나 퍼즐이나 암호를 해독하기도 하고 때로는 약간의 리듬감을 필요로 하기도 한다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

고요 속에서 서서히 다가오는 공포

사일런트 힐

「사일런트 힐」은 제작사인 코나미로서는 처음 시도하는 호러 어드벤처로 지난 ECTS '98에서 이미 체험판으로 공개된 바 있다. 이 체험판을 플레이해 본 느낌은 「바이오 해저드」류의 호러 어드벤처와 비교했을 때 그래픽은 조금 떨어지기는 했지만, 다양한 시점으로 보여지는 카메라 앵글은 타의추종을 불허할 정도였다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가 : 미정

Silent Hill will turn into Hell

사고 와중에 행방불명인 된 딸을 찾아서…

주인공 해리 메이슨은 그의 외동딸인 쉐릴과 함께 휴양지로 향하고 있었다. 밤이 깊어 쉐릴도 잠이 들었을 무렵, 해리는 차도로 갑자기 뛰어든 사람의 그림자를 피하려다가 운전 실수로 인해서 두사람이 탄 짚차는 벼랑 아래로 떨어지게 된다. 잠시 뒤, 그가 정신을 차렸을 때는 눈앞에 쉐릴의 모습이 보이지 않았다. 이곳은 안개에 싸인 채 으스스한 적막감이 감도는 마을 '사일런트 힐'. 해리는 쉐릴을 찾기 위해 마을 안으로 들어간다. 과연 그는 사랑하는 딸과 다시 만날 수 있을까?

○사랑하는 딸, 쉐릴을 함께 여행을 떠나는 주인공. 그러나…

○차도에 갑자기 사람의 그림자가!!!
○해리는 이를 피하려다가 차가 절벽으로 떨어져 버린다

바이오 해저드를 능가하는 다양한 카메라 워크

이 게임은 「바이오 해저드」와 비슷한 형식으로 진행되지만 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 주는 다양한 앵글의 카메라 워크는 기존 호러 어드벤처와는 또다른 공포심을 느끼게 해준다. 또한 스토리의 단락이나 새로운 인물과의 만남, 공포 장면 등 게임 진행중에 등장하는 이벤트 신은 스토리를 알기 쉽도록 해줄 뿐만 아니라, 게임에 존재하는 수많은 수수께끼를 해결하는 힌트의 역할을 담당한다.

마을 안쪽까지 온 해리는 붉은 액체가 벽과 지면에 번져 있는 것을 발견한다

어둠 속에서 좀비인 듯한 괴물들이 해리에게 다가온다

○빨간 색 상자를 주우려는 순간, 위쪽에서 괴물이 등장!
○이 경찰관의 정체는 도대체 무엇일까? 그리고 그가 이곳에 있는 이유는?

짚차에서 빠져나온 해리. 그런데 쉐릴은 어디에?

안개 속에 쉐릴인 듯한 그림자가!

등장 인물 소개

해리 메이슨 (Harry Maison)

이 게임의 주인공. 흔히 볼 수 있는 평범한 시민으로 특별한 능력을 가지고 있지는 않다. 딸 쉐릴과 여행을 가던 중, 사고를 당해서 사일런트 힐에 들어오게 된다

쉐릴 메이슨 (Cheryl Maison)

주인공의 외동딸. 7살이 되는 생일날에 뜻하지 않은 사고를 당한 뒤, 행방불명이 되어 버린다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

뻑(?)이 난 CD로도 플레이가 가능할까?

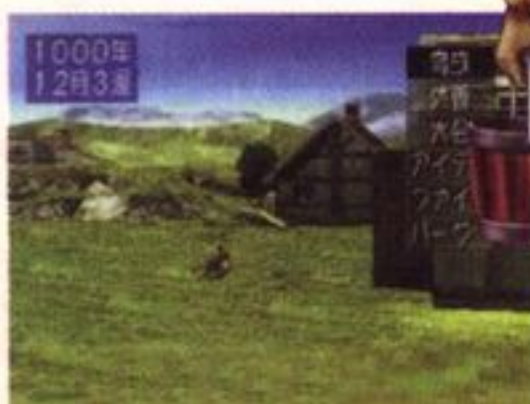
몬스터 팜 2

Monster Farm 2

CD 데이터를 이용해서 만든 몬스터를 육성한다는 기발한 착상으로 눈길을 끌었던 「몬스터 팜」의 후속작이 발표되었다. 전작의 그래픽이 전부 2D였던 것에 비해 이번에는 모든 그래픽이 사실적인 3D 폴리곤으로 구성된다. 또한 포켓 스테이션에 대응되기 때문에 언제 어디서나 몬스터를 데리고 다니면서 키울 수 있다.

▶제작사: 테크모 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 겨울 예정 ▶발매가 : 5,800엔

CD 데이터로 몬스터를 만든다는 개념은 불변

이 게임은 전작과 마찬가지로 게임CD나 음악CD로부터 데이터를 읽어들여 몬스터를 탄생시킨 다음, 이것을 팜(농장)에서 육성한다는 내용으로 기본적으로는 크게 달라진 점이 없다. 다만 메뉴 종류와 임무의 수 등이 늘어났으며 300종 이상의 몬스터가 등장한다. 또한 진행 역할이 '호리'에서 '콜트'라는 귀여운 소녀로 바뀐다. 전작에서는 종족에 따라 성격이 결정되었지만, 이번 시리즈부터는 같은 종족의 몬스터라고 할 지라도 좋음, 보통, 나쁨의 3가지로 나뉘어진다. 성격에 따라 전투에서 사용하는 기술도 변하므로 나쁜 몬스터는 전투시 심한 기술을 사용하기도 한다.

메인이 되는 팜 화면. 모든 그래픽이 3D 폴리곤으로 실감나게 그려졌다

파크에는 시장, 몬스터 신전, 몬스터 공방 등이 있다

가을비가 부슬부슬 내린다! 이처럼 계절이나 기후의 변화 개념이 적용되었다

콜트

나이: 14세

직업: IMA(국제 몬스터 협회) 소속 조교조수 조교사가 되기를 꿈꾸면서 하루하루를 보내고 있는 14세의 소녀. 언제나 밝은 표정으로 플레이어를 도와준다

육성 메뉴에서 몬스터를 키우자!

이 게임에서 몬스터를 키우는 방법은 여러 가지가 있지만, 그 중에서 가장 기본이 되는 것은 팜에서의 육성 메뉴로 총 10종류가 있다. 트레이닝을 실행하면 실제로 트레이닝하고 있는 장면을 볼 수 있으며 그 후에 패러미터의 변화가 표시된다. 몬스터를 휴식을 취하게 하지 않으면 트레이닝의 효과를 충분히 얻을 수 없으므로 각별한 주의가 필요하다.

트레이닝의 선택 화면. 전작과 마찬가지로 한눈에 트레이닝의 효과를 알 수 있다

큰 나무판을 자신의 몸으로 쓰러뜨리는 트레이닝을 실시중!

새롭게 등장하는 몬스터 소개

못치
신장: 1.42m
체중: 72Kg
동그랗고 귀여운 눈에 모습을 하고 있는 몬스터. 불가사의한 움직임이 매력적이라서 사육하는 사람이 아주 많다

바크
신장: 2.75m
체중: 2톤
보기에도 아주 멍청해 보이는 몬스터. 엄청나게 많이 먹는 대식가로 귀찮은 일을 아주 싫어한다

닷쿤
신장: 1.35m
체중: 45Kg
장난감 집오리처럼 생긴 몬스터. 원래 몸이 마구 흩어지지만, 어떤 방법인가를 써서 간신히 유지하고 있다

넨도로
신장: 1.20m
체중: 150Kg
몸이 액체로 되어 있는 듯한 몬스터. 팔을 늘이면 8m이상이 되지만 평상시에는 팔을 숨기고 있다

훗파
신장: 1.20m
체중: 48Kg
작은 몸에 큰 눈을 가진 몬스터로 전투를 아주 좋아한다. 떼를 잘 쓰는 성격으로 사육자의 말을 무시하고 갑자기 도망가버리기도 한다

아케로
신장: 1.15m
체중: 59Kg
술과 담배를 좋아하는 몬스터로 평소에는 유유자적하지만 전투가 시작되면 과격하게 싸운다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

액션

■타카라 ■99년 2월 ■5,800엔

컴뱃 초로Q

이 게임은 이전 「초로Q」시리즈와는 달리 얼마나 빨리 달리는 것이 아닌 얼마나 강한가에 역점을 둔 전차 게임이다. 이전 시리즈와 마찬가지로 100종류 이상의 부품을 사용해서 전차를 개조할 수 있으며 무기를 개조하면 공격방법이나 위력까지 변화시킬 수 있다.

■킹레코드 ■11월 예정 ■5,800엔

듀크 뉴켐 -토탈 멜트다운-

한때 PC용 3D액션 게임의 대표격이었던 「듀크 뉴켐」의 최신 시리즈가 플스용으로 이식된다. 에일리언에게 침공당한 미래의 L·A를 무대로 플레이어는 9가지의 강력한 무기를 사용하여 기지와 빌딩내에 있는 에일리언들을 무찔러야 한다.

시뮬레이션

■OZ클럽 ■12월 예정 ■6,800엔

대전략 마스터 컴뱃

PC용 전략 시뮬로 유명한 「대전략」의 최신작이 플스용으로 이식된다. PC용에 비해서 그래픽이 획기적으로 강화되었으며 오리지널 병기를 만들 수 있는 탑재무기의 에디터 기능과 듀얼쇼크 진동기능을 지원하여 보다 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.

■코나미 ■미정 ■미정

왕왕 다이어리(가제)

이 게임은 플스상에서 애완견을 키우는 육성 시뮬레이션 게임으로 요크셔테리어, 시즈, 미니시바, 팍, 비글 등 5종류의 애완견이 등장한다. 플스용 PDA 포켓 스테이션에 대응되기 때문에 언제 어디서든지 귀여운 애완견을 키울 수 있다는 장점이 있다.

■도시바 EMI ■2월 10일 ■5,800엔

로드 모나크 -신 가이아 왕국기-

PC용으로 출시되어 큰 인기를 누렸던 「로드 모나크」가 새로운 시나리오와 캐릭터가 다수 추가되어 플스용으로 새롭게 등장한다. 플레이어는 국왕이 되어 영토를 확장시키면서 적국을 무찔러야 한다. 시나리오 모드에는 여러가지 이벤트가 삽입되어 게임의 재미를 한층 더해준다.

■반다이 ■99월 2월 예정 ■6,800엔

우주전함 야마토 -떠오르는 별 이스칸탈(가제)-

우리나라 TV에서는「날아라 우주전함 태극호」라는 제목으로 방영된 바 있는 고전 만화영화 「우주전함 야마토」가 3D 폴리곤의 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 플레이어는 야마토의 등장 캐릭터를 조작하여 우주, 수중, 태양 등지를 무대로 끝없는 모험을 펼치게 된다.

어드벤처

■아스키 썸싱굿 ■11월 26일 ■5,800엔

호기심이 고양이를 죽이는가

이 게임은 암울한 세기말을 연상시키는 밤거리를 무대로 한 3D어드벤처 게임이다. 주인공이 억압된 도시의 주인을 구하기 위해 반전체주의회사연합 'CATS'에게 정부의 기밀정보를 건네준다는 스토리를 가지고 있다.

■에닉스 ■미정 ■미정

미스틱 아크

이야기 전편이 풀 폴리곤 그래픽으로 전개되는 미스테리 어드벤처로 플레이어는 어떤 사건으로 인해서 다른 세계로 빠져버린 이야기의 주인공을 구출하기 위해 여러 가지 수수께끼를 풀거나 이상한 형태의 괴물과 싸워나가야 한다.

■NEC 인터채널 ■99년 봄 예정 ■미정

제일(Jail) 브레이커

이 게임은 여자 괴도 슈리가 되어 감옥을 탈출한다는 내용의 3D 어드벤처 게임으로 플레이어는 간수들의 눈을 피하고 때로는 트랩을 설치하면서 탈출 루트를 확보해야 한다.

■코나미 ■어드벤처 ■99년 봄 예정

성소녀함대 버진 플리트

이 게임은 동명의 오리지널 비디오 애니메이션을 기본으로 한 어드벤처 게임으로 소녀들로만 이루어진 정예부대인 「버진 플리트」가 '버진 에너지'라는 힘을 사용하여 대활약을 펼친다는 내용을 가졌다. 비디오에 등장했던 버진 플리트 이외에도 6명의 새로운 소녀들이 등장한다.

ETC

■덕간서점 ■99월 1월 28일 ■4,800엔

은하영웅전설 -GO! GO! 카지노-

소설에서부터 만화, 애니메이션 영화, 게임 등 수많은 매체로 등장하여 우리에게 너무나도 잘 알려진 「은하영웅전설」이 테이블 게임으로 출시된다. 수많은 등장인물 중에서 엄선된 52명의 인물이 귀여운 꼬마 캐릭터로 등장하여 당구, 신경쇠약, 솔리티어 등의 테이블 게임을 플레이하게 된다.

■코나미 ■12월 3일 ■5,800엔

Dance!Dance! Dance!

좋아하는 곡에 맞춰서 마음대로 춤을 춘다는 모토를 가진 댄싱 게임으로 마치 「버스터 어 무브」를 보는 듯한 느낌을 주지만 플레이어가 자신이 좋아하는 CD를 넣은 다음, 곡에 맞춰서 춤을 추는 방식으로 되어 있는 점이 색다르다.

CHEAT CODES FOR PS USER

메탈기어 솔리드

코나미가 야심을 가지고 출시했지만 기대한 만큼의 성공을 거두지 못한 「메탈기어 솔리드」. 이번 호에서는 이 게임에서 유용하게 사용할 수 있는 몇 가지 비기를 공개하기로 한다.

심령사진을 촬영하자!

스네이크가 카메라를 입수하면(지난 호 '메탈기어 공략'의 번외편 참고) 특정 장소에서 스탭의 심령사진을 찍을 수 있다. 이 사진은 메모리 카드에 저장할 수 있으며 이 메모리 카드를 플스 본체에 꽂아두고 있는 동안에 'SPECIAL'에 앨범 모드가 추가된다.

● 앨범 모드에서는 사진을 로드하거나 이름을 붙일 수 있다

● 심령사진이 찍히는 장소는 모두 42곳이다

심령사진을 찍을 수 있는 곳

오타콘의 방에 있는 울트라신즈 액자	여자 화장실의 거울	지하도크의 수면 근처
시체가 있는 복도	헬리포트에서 보이는 수평선	헬리포트 정면의 건물 상공부
A탑 옥상의 파괴된 안테나	늑대와 싸우는 동굴의 출구	격납고 엘리베이터의 앞
메릴이 울음 터트린 곳	큰 엘리베이터	메탈기어 격납고의 서쪽부
울프 복도 연못의 기둥 속	전기가 흐르는 바닥 주위	큰 엘리베이터 최하층
핵탄두 보유동 엘리베이터의 끝	격납고의 메탈 레일건 앞	대설원의 작은 벽 계단
지하창고의 북쪽	전차전의 계곡에 있는 바위	보일러실의 막다른 곳
지하 배수로의 드럼통	전차 DARPAR 국장 시체의 구석	전차 격납고 B2의 숨겨진 방
남자 화장실의 안쪽(?)	AT 사장 시체의 옆	전차 격납고 B1에서 가까운 벽
맨티스 소장의 방 액자	큰 동굴의 고인 물	얇은 벽이 있는 격납 창고 부근
고문실 부근	AT 사장 묶여있는 장면	헬리포트 계단의 감시 카메라
핵탄두의 정지문에 있는 전차에서	옥그럭스의 시체 부근	핵탄두의 열쇠 끝
전차전을 벌이는 지역 탱크와 연목	전차 격납고 통기구의 막다른 곳	통로로 3층의 다리
큰 동굴에서 적으로 빠져나가는 곳	큰 엘리베이터의 최상층	통신탑으로 통하는 복도에서 본 8층 남쪽 벽

고문을 5번만 견디자!

솔리드가 오셀롯에게 고문을 당하는 장면에서 가지고 있는 모든 무기의 탄약을 완전히 채울 수 있는 비법이 있다. 방법은 아주 단순해서 오셀롯의 고문을 5번만 견뎌내면 된다. 그의 고문을 견디려면 오랜 시간동안 버튼을 연타해야 하지만, 탄약이 부족할 때는 유용하게 사용할 수 있다.

셀롯의 고문을 5번만 견딘 다음, 탈출하면

모든 무기의 탄약이 완전히 채워져 있다

최고의 엔딩 칭호를 획득하자!

이 게임을 클리어하면 플레이어의 성적에 따라서 칭호를 얻게 된다. 이 중에서 아주 얻기 힘든 「폭스」와 최고 난이도를 자랑하는 「빅 보스」의 칭호를 획득할 수 있는 방법을 공개한다.

폭스	
발견된 횟수	4번이하
죽인 적의 수	25명이하
사용한 레이션 갯수	1개이하
플레이 시간	3시간이내
컨티뉴 횟수	0번

빅 보스

레이더를 끈 상태에서 폭스의 조건을 만족시키면서 클리어한다.

데스트레거

삼국무쌍의 캐릭터가 등장

코에이의 신 개념 격투 게임인 「데스트레거」. 이 게임에서 숨겨진 「삼국무쌍」 캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 있다. 우선 1P 모드를 클리어한 다음, 캐릭터 선택시에 클리어한 캐릭터 위에 커서를 맞추고 스타트 버튼으로 결정하면 된다. 팀배틀 모드에서는 R2버튼으로 캐릭터를 결정하면 된다.

클리어한 캐릭터에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른다

숨겨진 삼국무쌍의 캐릭터를 사용할 수 있게 되었다

캐릭터 대응표

그렛드	조운	세레이	초선
자우벨	조조	티무	태사자
메레이나	손상향	크우기	하후돈
호엔	제갈량	드얼	장비
레우스	육손	안지	허저
라온	관우	팔미	주유

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임파워 N64비법 담당자 앞

PS 액션 리플레이 코드

비트 매니아

●템포 속도 빨라짐
800B95A8 0000
800B95AC 0000
●모든 곡을 선택 가능
D00B4068 4948
800B3E78 0002
800B3E7C 0004
800B3E80 0005
800B3E84 0006
800B3E88 0007
800B3E8C 0008
800B3E90 0009
800B3E94 000A
800B3E98 000B
800B3E9C 000C
800B3EA0 000D
800B3EA4 000E
800B3EA8 000F
800B3EAC 0010
800B3EB0 0011
800B3EB4 0012
800B3EB8 0013
800B3EBC 0014
800B3EC0 0015
800B3EC4 0016
800B3EC8 0003
D00B4068 5546
800B3D58 0003
D00B4068 4948
800B3D58 0015
D00B4068 5546
800B3D58 000B
●트레이닝의 모든 BGM을 열
800B33B8 0000(디스크 1)
800B33BA 0000
800B33BC 0000(디스크 2)
800B33BE 0000
●CPU 자동연주
800C33A8 000x
x=1(1P 맡김), x=2(2P 맡김), x=3(1P&2P)
●1P 키 조작으로 CPU 연주를 변경
(1P) L2+셀렉트 버튼으로 (1P) CPU 연주
(1P) R2+셀렉트 버튼으로 (2P) CPU 연주
(1P) L2+R2+셀렉트 버튼으로 (1P) & (2P) CPU 연주
D008FEA0 0101 < 키 코드
800C33A8 0001
D008FEA0 0102 < 키 코드
800C33A8 0002
D008FEA0 0103 < 키 코드
800C33A8 0003
●그루브(Groove) 레벨 회복
800C33F0 04A0(1P)
800C33F2 04A0(2P)

블레이즈 & 블레이드 버스터즈

캐릭터 작성시(xx=00~63)
●STR
80054760 00xx
●INT
80054762 00xx
●MIN
80054764 00xx
●AGL
80054766 00xx
●CON
80054768 00xx
●POW
8005476A 00xx
●LUK
8005476C 00xx
●보너스 포인트
80054772 00xx
●포인트 99(L2버튼)
D0054570 0100
80054772 0063

스테이터스
●레벨(xxxx=1~FFFF)
800F4144 xxxx
●최대 HP(xxxx= 1~270F)
800F4148 xxxx
●현재 HP
800F414C xxxx
●최대 MP
800F414A xxxx
●현재 MP
800F414E xxxx
●직업
300D4150 000x
x

0: 전사(남)	1: 성직자(남)
2: 도둑(남)	3: 마법사(남)
4: 사냥꾼(남)	5: 작은 요정(남)
6: 난쟁이(남)	7: 요정(남)
8: 전사(여)	9: 성직자(여)
A: 도둑(여)	B: 마법사(여)
C: 사냥꾼(여)	D: 작은 요정(여)
E: 난쟁이(여)	F: 요정(여)

●수호속성
300F4151 000x
x

0: 火	1: 水	2: 地	3: 風
4: 光	5: 闇	6: 聖	7: 邪

●어조(口調)
300F4153 000x
x(플레이 중, 파티의 두 번째는 2000바이트 더함)

0: 보통 남자	1: 보통 여자
2: 정중한 남자	3: 정중한 여자
4: 비슷한 나이의 남자	5: 비슷한 나이의 여자
6: 남자 아이	7: 여자 아이
8: 열혈남	9: 열혈녀
A: 냉정한 남자	B: 냉정한 여자
C: 잘난(?) 남자	D: 잘난(?) 여자
E: 말이 없는 남자	F: 말이 없는 여자

●간단한 레벨 업
800F415A 0100
●혹룡섬에서 보물상자를 무한대로 얻음
300546CF 0000
●안그라의 미궁에서 보물상자를 무한대로 얻음
800546B8 0000

데스트레거

●최대 체력
800C8EEC 00C8(1P)
800C90C8 00C8(2P)
●최대 마법
800C8EEE 0708(1P)
800C90CA 0708(2P)
●상대방을 KO시킴(L2버튼)
D00BF860 0001(1P)
800C90C8 0000
D00BF862 0001(2P)
800C8EEC 0000
●×버튼(점프 키로 설정시)으로 상승
(yy(상승 스피드)= 00~FF)
D00BF860 0040(1P)
800C8F9C 00yy
D00BF862 0040(2P)
800C9178 00yy
●스토리 모드 데모를 건너뜀(스타트 버튼)
800E2B30 0001
●캐릭터 선택에서 스버튼을 누르면 현대풍의 복장
(스타트 버튼을 누르면 삼국지 캐릭터로 됨)
300E2B34 0002
300E2B38 0002
300E2B3C 0002
300E2B40 0002
300E2B44 0002
300E2B48 0002
300E2B4C 0002
300E2B50 0002
300E2B54 0002
300E2B58 0002
300E2B5C 0002
300E2B60 0002

상MAX 2

●최대 속도(셀렉트 버튼)
D007145C 0001
8006FBD6 0003

스쿨 모드
●프리 트라이얼이 전부 선택 가능
300769CF 0001
300769D0 0001
300769D1 0001
300769D2 0001
300769D3 0001
300769D4 0001
300769D5 0001
300769D6 0001
300769D8 0001
300769D9 0001
300769DA 0001
300769DB 0001
300769DC 0001

스토리 모드
●히트 셀렉트가 전부 선택 가능
3007697E 0001

3007697F 0001
30076980 0001
30076981 0001
30076982 0001
●모든 코스 선택 가능
30074085 0001
30074087 0001
30074089 0001
3007408B 0001
3007408C 0001
3007408D 0001
●모든 차량 선택 가능
30074061 0001
30074063 0001
30074064 0001
30074065 0001
3007406B 0001
30074070 0001
30074077 0001
30074079 0001
3007407A 0001
3007407B 0001
3007407C 0001
3007407D 0001
3007407E 0001
3007407F 0001
30074080 0001
30074081 0001
30074082 0001
30074083 0001

스트라이크 1945 Ⅱ

무적
(1P) 800995D6 00FF
(2P) 80099672 00FF
남은 기체 댓수
8009959C 000x(1P)
80099638 000x(2P)
원호기 폭탄
8009959E 000x(1P)
8009963A 000x(2P)
파워 업 최대
300995C2 0004(1P)
3009965E 0004(2P)
모아쏘기 공격 레벨 3
800995F2 7000(1P)
8009968E 7000(2P)

가면 라이더

체력 감소 없음
801057A8 0190(1P)
80105830 0190(2P)
특훈 모드 클리어
300914DC 00xx(xx= 데미지 양, y= 콤보 수)
3009668C 000y(xx=64, y=8로 모든 캐릭터에 대응할 수 있음)

삼파기타

힌트마크 표시
801208F4 0001
엑스트라 시나리오 발생 플러그
8011F884 0001
굿 엔딩 3 발생 플러그
8011F90C 0001
달성율 표시
80094DA4 0001
메뉴에 「특곡」출현
80094D90 0001
80120DC6 00DF
타이틀 CG 변경
8011F42C 00xx(xx=00~03)
엔딩 리스트 채움

굿 엔딩(3가지)	80120904 0007
노멀 엔딩(5가지)	80120944 001F
배드 엔딩(20가지)	8012090C EFFF
	8012090E 000F

화성이야기

마즈
8001001C 967F
8001001E 0098
한번 전투로 레벨 최대
D0075AFC 0100
800AE4D4 03DE
전투 후 1레벨 업
D0075AFC 0100
800AE4D4 000A
전투시 풍옥의 갯수 줄지않음
3002AF63 0080
전투시 MP가 줄지않음
3002AF8B 0084

포브스(소년A)의 스테이터스

사용할 수 있는 바람의 종류
30010744~3001074A 00xx
바람의 종류 종료 플러그
3001074B 00FF
풍옥의 갯수&풍옥의 최대 갯수
8001074C 0008
풍옥의 최대 갯수
3001074D 0008
기용
3001074F 0004
마력
30010750 0004
격투
30010751 0004
럭스
30010752 0004
미술
30010753 0004
음악
30010754 0004
수학
30010755 0004
문학
30010756 0004
요리
30010757 0004
근성
30010758 0004
이성
30010759 0004
자애
3001075A 0004
직감
3001075B 0004
행운
3001075C 0004
카리스마
3001075D 0004
호색도(?)
3001075E 0004
경험치
80010760 03E7
HP
80010762 03E7
최대 HP
80010764 03E7
MP
80010766 03E7
최대 MP
80010768 03E7
완력
3001076D 00FF
체력
3001076E 00FF
다림
3001076F 00FF
기억한 특기 수
30010782 00yy
특기 종류
30010783~30010797 00zz
특기종료 플러그
30010783~30010797 00FF
※ 그 이외의 캐릭터는 크에스, 시스케, 엔시, 포지, 세일러, 타로보 순으로 5바이트씩 더한다.

xx

00: 남색 바람	01: 청색 바람
02: 빨간 바람	03: 황색 바람
04: 오렌지색 바람	05 녹색 바람
06 자색 바람	07 흰색 바람

yy & zz

캐릭터 이름	yy	zz
포브스	07	00~06
크에스&세일러&엔시	15	07~1B
타로보	07	1C~22
포지	03	23·25·26
시스케	04	2A·2B·2E·30

zz

00	스패너	19	사카마테
01	글러브	1A	체크
02	스턴건	1B	스피프트
03	포크	1C	바주카
04	메이	1D	건너클
05	매그넘	1E	빔 건
06	리모콘	1F	빔 플레이트
07	미즈플레어	20	미사일 포트
08	센드리	21	코로나 건
09	프리즘	22	파워풀 보우
0A	날	23	없음
0B	샤이니온	24	없음
0C	크로스레이	25	파동베기
0D	본니구루	26	백열 체르기
0E	세라비	27	없음
0F	세라비니	28	없음
10	시리큐어	29	없음
11	캐세라세라	2A	수리검
12	리프레크	2B	폭열 베기
13	데포이즌	2C	얼기
14	에리크스	2D	얼기
15	파워풀	2E	난사 수리검
16	디퍼	2F	없음
17	퀘스트	30	마 진술
18	데스		

아가동산

게임파워로 제호를 바꾼 뒤, 또 번째로 책을 내게 되었습니다.
이번 달에는 제호가 바뀌어서 그런지 사연이 많이 줄어들었네요.
앞으로는 보다 재미있고 흥미있는 사연을 많이 보내주셔서 이 맥빠지는 가을에
제가 기운을 차릴 수 있도록 해주세요.

플스가 좋다, 아니다! 드림캐스트가 좋대

안녕하세요, 아가박형
저번호 낙오자 황영식이에요. 요즘 저에게 큰 고민 하나가 생겼어요. 바로 드림캐스트 때문이죠. 저희 반서 똥팔이(이름은 서동규)가 플스 2와 드림캐스트 발매시기가 비슷했었지만, 드림캐스트의 성능이 너무 좋아서 플스 2가 2000년으로 연기했다더군요. 전 똥팔이에게 쓰잘데없는 소리하지 말고 집에 가서 PS, SS, N64나 열심히 하라고 했습니다(똥팔이는 차세대 기종이 다 있거든요). 그런데 곰곰이 생각해보니 그럴듯한 이야기더라구요. 그래서 말인데요, 이 말이 맞는 말인가요. 똥팔이는 자기가 인터넷을 조사해서 찾은 정보라면서 게임파워는 다 거짓말이라더군요. 그 일로 매일 쉬는 시간이면 드림캐스트가 더 좋냐, 아니면 플스가 더 좋냐하며 매일 서로 싸웁니다. 나쁜 ××! 아가박 형님 이 말이 맞는 말인가요? 맞다면 어떡해야 하죠. 그럼 2×1000
P.S. 파워 6주년 축하드립니다.

영식군과 친구 똥팔이군(?)이 어떤 게임기가 더 좋은가를 두고 싸우고 있다는 글을 보니 저의 어릴 적 시절이 생각이 나네요. 그 때 저는 제 친구와 8비트 컴퓨터를 두고 싸웠습니다. 애플Ⅱ 컴퓨터를 가진 저는 '애플 컴퓨터가 좋다', 반면에 MSX 컴퓨터를 가진 제 친구는 '아니다! MSX가 훨씬 좋다'… 아무튼 하루도 빼놓지 않고 싸웠죠. 그러니 영식군과 친구가 싸우는 것이 이해가 가네요. 아무튼 현재로서는 플스 2가 언제 출시될 지는 확실히 알 수 없습니다. 다만, 온갖 추측성 루머만이 떠돌고 있을 뿐이죠(내년 4월, 2000년 크리스마스 전후 등등…). 그러므로 SCE에서 공식적으로 발표하기 전에는 속단은 금물이지요. 그리고 제 생각으로는 얼마나 빨리 나오는 것이 중요한 것이 아니라 얼마만큼 뛰어난 성능을 지니고 있느냐가 훨씬 중요하다고 봅니다.

친구에 사기치지말아라!

형아? 파워 출발이 좋네요. 이건 제 friend에 관한 믿기지 않는 현실입니다. 제 친구는 얼마전 플스 5500을 샀습니다. 중고로 17만원을 주고…, 근데 이 녀석이 얼마후 5500을 팔고 7000을 샀더군요. 4만원이라는 엄청난 가격에…, 믿기지 않으시겠지만 사실입니다. 그런데 그 4만원에는 엄청난 비리가 있죠. 형님께 특별히 그 비리를 폭로하겠습니다. 이 녀석은 평소 단골집을 찾아 5500을 17만원에 팔고 7000을 21만원에 사는 건데 그 사기꾼 녀석은 5500을 친구 빌려줬다고 하며 추가금 4만원만 내고 다음에 갖다준다고 했습니다. 전화번호, 주소 아무 것도 적지 않고…, 그리고는 4만원에 7000 새거를…, 그리고 그 사기꾼 녀석은 우리 반 아그한테 6만원에 팔더군요. 나~쁜 놈. 형아 이 못된 녀석을 혼 좀 내주세요.

그런 단순한 방법으로 사기(?)를 치다니! 진원군 친구는 교활한 건가요, 아니면 단순무식한 건가요? 그건 그렇고 단골 게임매장 주인이 친구의 거짓말에 어떻게 그리 쉽게 넘어갔는지 모르겠네요. 아무리 단골집이라고는 하지만…. 아마 그 주인은 '이 녀석이 어떻게 나오는지 두고보자' 하고 마음속으로 그 친구를 염두해두고 있을 거에요. 그러므로 정말 큰 일을 당하기 전에(경찰서나 부모님께 끌려가기 전에) 그 친구는 빨리 이 일을 해결해야할 겁니다. 진원군! 친구에게 잘 충고해주세요.

스퀘어에 들어가고싶어요!

안녕하세요? 저는 FF시리즈를 매우 좋아하는 소년인데요. 제가 지금까지 FF시리즈를 거의 다 해보았지만 FF시리즈는 게임을 하면 할수록 매력을 느끼는 훌륭한 작품이라고 생각합니다. 그래서 제 꿈인 일본의 스퀘어 회사에서 취직해서 FF시리즈를 능가하는 세계 최고의 RPG게임을 만들고 싶습니다. 그런데 어떻게 해야 스퀘어에 입단할 수 있는지 모르겠습니다. 또, 어느 정도의 능력을 가지고 있어야 하는지도 모르겠고요. 훌륭한 아가박님! 제발 좀 가르쳐주세요.

게이머들은 자신이 좋아하는 게임보다 더욱 뛰어난 게임을 만들고 싶다는 생각을 한 번쯤 하게 되지요. 그러나 게임은 막연한 생각만을 가지고 만들 수도 없을 뿐더러 혼자서 게임의 모든 부분을 만들 수는 없습니다. 게임을 제작하기 위해서는 프로듀서, 시나리오, 프로그래머, 그래픽, 음악 등 수많은 분야를 담당할 사람이 필요하기 때문에 우선은 정수군이 하고 싶은 분야를 생각하는 것이 중요하지요. 그리고 스퀘어는 자타가 공인하는 일류급의 게임 제작사이기 때문에 웬만한 실력 가지고는 입사하기 힘듭니다. 그러므로 지금부터라도 자신이 원하는 분야를 열심히 공부해서 실력을 쌓으세요.

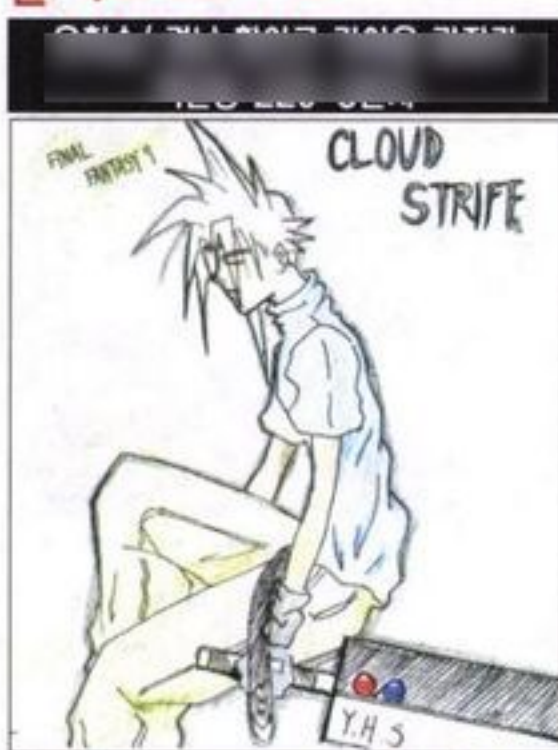
친구야 빨리 집으로 돌아오라!

안녕하세요 아가박님. 저는 게임파워의 애독자 중 한 명인 이승철이라고 불리는 놈(?)입니다. 제가 아가동산에 편지를 쓴 이유는 제 친구놈 때문입니다. 어렸을 때부터 게임에 미쳤던(?) 우리들은 같이 패밀리부터 시작했어요. 그 후 계속 겜을 즐겨왔죠. 어느 날 우리는 철권을 본 순간, 그만 푹 빠져 버렸어요. 근데 겜파워(당시 겜챔프)에서 플스로 철권이 나온다길래 우리는 꼭 서로 플스를 사기로 결심했죠. 우리는 전 재산을 다 털어서 플스와 철권을 샀습니다. 그리고 우리가 좋아하던 스퀘어가 플스로 FFⅦ을 만든다는 것을 알게 된 날, 우리는 기쁨에 잠을 이룰 수가 없었던 적도 있었습니다. 그렇게 함께 플스로 우정을 나누던 친구가 얼마 전 플스를 팔게 되었습니다. 아니 걔네 어머니께서 팔아버리셨죠. 성적 때문에…(이제 1년후면 수능). 그 일로 친구가 집을 나가버렸어요(그렇다고 나가냐 임마!). 이 녀석이 어린 놈이라. 친구와 저는 매달 항상 게임파워를 봐왔기 때문에 이 글을 볼 수 있을거예요. 친구에게 한 마디 하고 싶습니다. '재민아 빨리 들어와라. 내가 플스 자주 빌려줄게. 예전처럼 게임하면서 내년 일년만 참자. 니가 보고 싶다. 이거 보거든 얼릉 와! 무심한 놈 전화도 없냐!" 아가박님 건강하세요(저는 요즘 감기가…) 다음에 또 편지로 뵙죠. 그럼 2000.

어머니가 아들 성적 때문에 플스를 팔아버렸다고 해서 그것 때문에 가출을 하다니! 세상을 살다보면 그런 사소한 것보다 훨씬 괴로운 일들을 겪게 될텐데…. 그만한 일로 가출을 했다는 것은 재민군이 너무 어리석었다는 생각밖에 안 드네요. 아들이 돌아오기를 기다리면서 근심에 빠져 계실 부모님을 생각한다면 결코 그래서는 안됩니다. 혹시 지금쯤은 집으로 돌아왔는 지는 모르겠지만 아직 돌아가지 않았다면 빨리 사랑하는 가족과 친구가 기다리고 있는 집으로 돌아가세요.

아가박의얼굴

덕규군의 사연은 별다른 내용이 없어서 수록하지 않고 그림만 실었습니다. 다음에 보내실 때에는 재미있는 사연을 보내주세요(연두색 볼펜으로 글을 써서 그런지 글씨를 알아보기가 너무 힘드네요. 다음부터는 잘 보이는 색깔의 필기구를 사용해주세요).

클라우드 스트라이프

희승군의 사연은 뭐라고 답변을 해드리기가 힘들어서 그림만 수록했습니다. 다음에는 흥미를 끌 만한 사연으로 보내주세요.

사랑을 위해플스를팔았노라

안녕하세요. 아가박님

게임파워로 바뀐 것을 축하드립니다(와아~). 저는 해사 고등학교에 다니고 저번에 홍수로 못 들어간 정효진입니다(참고로 저는 남잡니다. 이름이 여자같다고들 해서…). 전 슬픈 일이 있었습니다. 그 내용은 이렇습니다. 전 여자친구를 소개받았습니다. 그러나 내 여자친구는 가난했고 내 여자친구의 할머니가 병원에 입원하게 된 것입니다. 이곳저곳에서 모은 돈으론 15만원이 부족하다고 했습니다(수술비가). 15만원 때문에 외국으로 입양가게 될 지도 모른다고 했습니다. 그래서 제 보물 1호였던 플스를 팔아 15만원을 보태주었습니다. 내 친구들은 눈에 콩깍지가 끼었다고 하더군요. 그래두 그것 때문에 수술도 잘 됐고 입양두 안 가게 되나 했더니 내 여자친구 할머니가 그냥 집에 있으면 고생한다두 입양가라고 하셔서 어쩔 수 없이 입양을 간 것입니다. 훗날을 기약하며…. 이젠 돈을 다시 모아서 플스를 살 겁니다. 힘을 주세요.

효진군의 사연은 한 편의 소설을 읽는 듯한 느낌을 주네요. 여자친구의 할머니가 수술을 받아야 하는데 수술비가 15만원이 모자라서 여자친구가 입양을 가게 될지도 모른다. 그래서 플스를 팔아서 15만원을 보태주었지만 결국 여자친구가 입양을 가게 되어 훗날을 기약하며 이별하게 된다…. 이 사연이 효진군이 실제로 겪었던 일인지, 아니면 지어낸 이야기인지는 잘 모르겠지만, 아무튼 일반적인 시각으로 봤을 때는 전혀 현실성이 없네요.

우리 부대의귀염둥이 강아지들

안녕하세요. 전 군대중에서도 한국군대(대한민국), 그리고 육·해·공군중에서 육군, 육군 중에서 후방도 아닌 중방도 아닌 최전방에 근무중인 육군 병장, 병장 중에서도 말년 병장인 김성호라고 합니다(이제 전역이 28일 남았거든요). 너무 제 소개가 길었나요. 저의 사연은 오락에 관한 내용은 아닙니다. 하지만 재미있게 읽어주세요. 제가 일하는 중대엔 개 두 마리가 있습니다. 한 마리의 이름은 봉섭이구요. 또 다른 한 마리의 이름은 아무생입니다. 왜냐구요. 아무 생각이 없는 개 같거든요. 하지만 이 두 개는 특기가 하나씩 있답니다. 봉섭이는 두발로 서기구요. 아무생은 앞다리, 뒷다리를 쭉 뻗어서 자는 겁니다. 이만하면 "동물의 장(기인열전)"에 보내도 손색이 없겠죠. 지금 이 두 마리의 개는 군견이 되기 위해 맹훈련중에 있습니다(되기는 어렵겠지만 말이죠). 그리고 아무생은 제가 여기 와서 어릴 때부터 우유랑 먹을 걸 주면서 키웠지만 지금은 저의 말은 들은 체도 않는답니다(배신 · 배반). 하지만 우리 중대의 귀염둥이 마스코트랍니다. 수고하세요.

강아지 사진을 모음집으로 만들어서 보내시다니 성호 병장님께서는 이 개들을 너무 사랑하시는 것 같네요. 처음에 이 사연을 봤을 때는 조금 황당하기도 하고 게임과 관련이 전혀 관계가 없기는 했지만 그림도 비교적 잘 그리셨고 저도 개를 좋아해서 뽑기로 했습니다(하지만 사연은 전혀 재미가 없네요…). 아무튼 앞으로도 부대의 마스코트인 두 개를 잘 보살피시고 전역하시는 그 날까지 몸건강하시기를 바랍니다.

새턴은 있다

안녕하세요 아가박님. 대구에 사는 성복입니다. 전 이번호 파워를 보고 더 이상 참을 수가 없어서 이렇게 글을 보냅니다. 즉, 게임파워에 따질 게 있다 이 말입니다. 아무리 생각해봐도 게임파워는 플스만 좋아하는 것 같습니다. 몇 달전 게임챔프 3월호가 나왔을 때 책을 보니 새턴용 KOF '97기사가 있었습니다. 전 그걸 보고 당연히 공략을 해줄 거라고 믿었습니다. 하지만 그 후, 새턴용 KOF '97은 기사조차 나오지 않았습니다. 같은 날 발매된 플스용 철권 3는 두 달이나 공략이 나갔으면서…. 그래도 전 'KOF '97은 워낙 유명하니까 그랬겠지'하면서 참았습니다. 그런데 챔프 7월호를 보니 플스용 KOF '97 공략이 있는 게 아닙니까? 전 화가 났지만 참고 할 수 없이 그걸 보고 새턴용 KOF '97을 했습니다. 그리고 챔프 8월호를 사보니 그 안에는 「컬러 PS 만들기」가 있는 것이었습니다. 아니, 플스만 게임기입니까? 저는 또 화가 났지만 참고 이번에도 그걸 보고 간신히 빨간색 새턴을 만들었습니다. 또 챔프 10월호를 샀을 때는 정말 기가 막혔습니다. 10월호 부록은 플스 유저가 아니면 전혀 쓸모가 없는 것이었습니다(하도 못해 CD케이스로도 못 쓰고…). 이것뿐만이 아닙니다. 왜 항상 공략본은 플스 게임만 줍니까? 요근래 들어서 새턴이나 N64용 공략본이 나오는 걸 못 봤습니다. 이번 호에도 플스는 140P가 넘는 공략본까지 합쳐서 무려 4개나 공략이 있는데 새턴이랑 N64는 달랑 하나. 그리고 이번호 특보를 보니 스파제로 3가 플스로 나온다고 하던데 제가 알기로는 분명히 플스, 새턴 동시발매라고 들었습니다. 근데 왜 PS특보죠? PS/SS특보라고 나와야 정상이 아닙니까? 새턴은 게임기도 아니란 소린가요? 게다가 DC 기사가 자꾸 새턴 코너에 많아지는 것도 억울한데 이번 호에는 SS 비법 코너까지 없어졌더군요. 아무리 사장세에 접어든 게임기라고 하지만, 너무한 거 아닙니까? 제 친구들(물론, 새턴유저들)도 게임파워가 차별대우한다고 모두 화를 냈습니다. 저도 믿고 싶지만 자꾸 그런 기분이 듭니다. 써놓고 보니까 제가 너무 흥분한 것 같은데 죄송하구요. 앞으로는 부디 새턴에도 관심을 좀 가져주세요. 그럼 이만 줄입니다. -대구에서 한맺힌 새턴 유저가-

정말 엄청나게도 긴 사연을 보내주셨네요. 드림캐스트의 등장으로 점차 사양세에 접어들고 있는 새턴을 가진 성복군의 입장에서 볼 때에 그런 생각을 가지는 것은 결코 무리는 아니겠지요. 하지만 저희 게임파워가 새턴을 차별대우를 하는 것은 결코 아니라는 사실을 알아주시기 바랍니다. 일반적으로 공략으로 다루는 게임은 그 발매시기나 기대도를 감안해서 공략을 하게 되는데 그러다 보면 몇몇 게임은 발매시기가 맞지 않거나 기대도가 의외로 낮아져서 공략에서 제외되기도 합니다. 그러나 '이 게임은 새턴용 게임이니까 공략하지 않는다'라는 경우는 없습니다. 그리고 최근 들어 특별부록들이 플스쪽으로 치우쳐졌던 것에 대해서는 새턴, N64 유저분들의 양해를 구하며 앞으로는 타 기종에 관련된 특별부록도 제공하도록 하겠습니다.

좋은 일과나쁜일

아가박 오라버니께

안녕하세요. 시차(주:일교차가 아닌지?) 심한데 감기는 안 걸리셨는지요? 그냥 오늘은 이런저런 얘기를 하려고 쓰는 겁니다. 아주 좋은 일이 생겼구요. 반면에 안 좋은 일도 생겼어요.

뭔지 궁금하시죠~ 우선 좋은 얘긴 저희 학교, 그것도 옆반의 친구가 짝궁이 바뀌어져서요. 그 친구덕에 플스CD를 빌릴 수 있게 됐어요. 같은 여자이면서도 이렇게 가까운데 그런 친구가 있다니…. 기쁘겠죠. 그리고 안 좋은 얘긴요. 정말 싫어하는 누구에게 계속 편지가 온다는 거예요. 에구~ 지겨…. 말을 해도 못 알아듣는 건지, 모른 척 하는 건지…. 어떻게 했음 좋을까요? 암튼 대략 뭐~ 이 정도만 얘기할께요. 그럼 정말루 정말루 몸 조심하세요. 안녕히~

같은 취미를 가진, 그것도 플스 게임을 좋아하는 친구가 생겼다니 정은양은 보다 즐겁게 게임을 할 수 있겠네요. 그리고 정말 싫어하는 누군가에게(물론 남학생이겠죠?) 계속 편지가 와서 괴롭다고 했는데 그럴 때는 그냥 편지만 받기만 하고 뜯어서 보지는 마세요. 그런 다음, 편지가 가득 쌓이면 그것을 모두 모아서 그 사람에게 주세요. 그러면 아마 포기할거에요.

유러 아가빵산 시참간 사이에 온 입장객

영구 기어 솔리드

땡7이

통신을 통해 영구 스네이크를 지원하는 연락책이다.

영구 스네이크

1967년산, IQ180의 수재에다 6개 국어를 구사하는 '솔리드 스네이크'와는 관계가 없다. 도전에는 불가능이 없다고 믿는 인물이며, 한밤중에 지나가는 사람들을 찝찍이는 버릇이 있다.

나오미

애인에게 바람을 맞고 한강 고수부지를 거닐다가 인질로 잡혀 있지만, 리키드 영구가 한 눈에 반해 버려 인질답지 않은 인질 생활을 하고 있다.

때는 2050년. 눈부신 과학기술의 발전을 맞이한 21세기 한국에는 과거로 돌아가자는 극성 테러분자들이 국회의사당을 점거하고 있었다. 한편 1999년 당시 최고의 전성기를 맞이했던 동사무소 단기병 동지회는 이들의 능력을 보존하기 위해 한 인물을 냉동 보존시키기에 이르렀고 정확히 50년 동안의 긴 잠에서 깨어난 우리의 호프, 영구 스네이크는 여의도 바로 옆에 위치한 제우구 파워 1동 동대장의 명령을 받고 국회의사당에 인질로 잡혀 있는 나오미를 구하러 가기에 이르렀다.

Let's go다, 땡7아!

어푸-
어푸-

아챔 난
수영을 못했지!

쿠궁

응! 뭐지!

경비

멍

살려 주어~~~!

쾅

슈악

앗! 적이다!

경비

척

슈슉

큰일날 뻔 했군!
고맙다 땡7아!

퐁야~
퐁야~

쓰다듬

멍

나 여기-
여의돈데 말이야
내가 할 일이
뭐지?

영구 스네이크!
자네가 할일은
인질로 잡힌
나오미를 구해내는
일이네

PTT
141.80
MEMORY

이번 임무는 비공식적인 극비 임무이기 때문에 일체의 지원은 없다!

그래! 가자!
도전! 불가능은
없다!

헉! 근데
좀 춥다

♥♥ 조영구 - 94년 10월 SBS 전문 MC공채 1기(480:1) ⇨ 그는 게임 프로그램이었던 '달려라 코바'의 명 MC로 활동을 시작, 수많은 프로그램에서 다재다능함을 보여주고 있다. 현재는 「한밤의 TV연예, 도전! 불가능은 없다, 떴다 우리동네, 아빠! 일요일 아침이에요, 출동 0909, 도전! 가족 최고, 특명! 아빠의 도전」등 다양한 프로그램에서 활동중이며 가슴 뭉클한 감동적인 사연부터 웃음을 자아내는 즐거운 이야기까지, 언제나 시청자들에게 다양한 볼거리, 느낄거리를 제공하기 위해 열심히 뛰고 있다.

SEGA SATURN

연구실

버파 3tb의 발매일이 가까와지고 있습니다. '이식 타이틀' 이라는 꼬리표를 달고 태어나는 것이기 때문에 당연히 원작과의 비교는 피할 수 없겠죠. 많은 게이머들이 '드캐'의 능력을 평가하는 잣대로 버파의 이식도를 거론하고 있는 이 시점에서, 드림캐스트의 성패여부에 중요한 변수가 될 지도 모를 빅 타이틀 「버파 3tb」를 차근차근 뜯어보도록 하겠습니다. 저도 '버파가 뜨면 드캐도 뜬다!' …고 생각합니다만….

버추어 파이터 3tb를 바라보며…

이 게임을 논하려면 우선 버추어 파이터 3(이하 버파3)의 인기와 지명도부터 설명하지 않을 수 없다. 버파 3는 원래 아케이드 게임으로 세가 최고의 프로듀서라는 '스즈키 유'와 AM2 연구소에서 제작한 게임이고 전 세계적으로 선풍적 인기를 끈 그야말로 초 대작이라는 말이 가장 어울리는 게임인 것이다. 초당 100만 폴리곤과 60프레임을 자연스럽게 묘사할 수 있는 능력을 가진 MODEL3라는 기판을 사용한(버파 3tb는 MODEL3 step2를 사용했다) 이 게임은 현재 미국 스미소니언박물관 컴퓨터 그래픽 부문 전시관에 전시되어 있을 정도로 그래픽 부문에서는 단연 최고로 인정을 받고 있다.

스즈키 유의 모습

실상 '버파 3tb와 버파 3는 다른 게임이 아니다'라고 말할 수 있다. 버파 3tb는 버파 3의 업그레이드 버전이기 때문. 버파 3에서 버그 수정과 캐릭터간의 밸런스 조절, 신기술의 추가와 기존 기술의 조정, 팀 배틀 모드의 추가, 스테이지 수정 등을 마친 것이 바로 버파 3tb인 것이다(물론 그렇다고 '버파 3나 버파 3tb나 똑같군'라고 말하면 당신은 '게임을 모르는 사람'에 불과할 뿐이다). 하여튼 이런 대단한 게임을 드림캐스트로 완벽하게 이식할 수 있을지? 이미 새턴에서 보여줬던 세가 이식 능력에 많은 상처를 받았던 우리는 어쩔 수 없이 이런 의심을 하게된다. 자! 그렇다면 세가에서 공개한 자료들을 보면서 우리의 우려를 마음 속에서 씻어내도록 하자.

○ 스즈키 유는 최근 버파 3 RPG로 추정되는 DC용 게임을 개발중이다

○ TGS쇼에서 DC용 '버파 3tb'를 플레이하고 있는 모습

정말 드림캐스트 버전의 자료인가?

그렇다, 진실이다. 지금부터 공개하는 사진 자료들은 이미 80% 이상 진행된 DC버전의 버파 3tb인 것이다. 80%라고는 하지만 대전 액션의 제작에서 나머지 20%는 캐릭터간의 밸런스 조정과 디버깅, 기술 판정의 조절인 것이다(즉 그래픽 부문은 이미 거의 완성 상태). 보면 알 수 있겠지만 정말 훌륭한 이식도를 보여주고 있다. 아케이드 판과 비교를 해도 손색이 없을 정도. 보통 가정용으로 이식 될 때는 대부분 초월 이식을 기대하지만 이 버파 3라는 게임에 대해서는 솔직히 이 자료를 보기 전까지 '그냥 아케이드만 하여라'라는 생각뿐이었다. 아니 오히려 약간의 다운 이식이더라도 행복한 미소를 지을 생각이었다. 그러나 이정도 퀄리티라면 초월 이식의 가능성도 엿볼 수 있다.

데모화면

위의 사진들은 버파 3tb의 데모 화면이다. 12명의 캐릭터의 하이 레벨의 테크닉들이 펼쳐지는 데모에서 아키라와 울프의 대전만이 공개되었다. 아케이드 판에 비해 전혀 손색이 없다. 아니 오히려 약간 더 좋다?

Press Start Button

캐릭터 셀렉트 화면

아키라에 커서를 맞춰놓은 상태이다. 이 상태로 커서를 유지하면 캐릭터의 얼굴이 회전을 하면서 눈을 깜빡인다.

수많은 폴리곤으로 표현된 얼굴과 머리카락

정면의 모습이다. 폴리곤 머리카락의 머리숱이 적은 것을 주의해서 보자

○ 눈을 감은 아키라의 모습. 저 눈꺼풀도 수많은 폴리곤으로 표현되어 있다. 이것이 초당 300만 폴리곤을 재현해내는 드림캐스트의 위력!

tb버전에서의 신기술

버파 3tb에서 추가된 아키라의 신기술 '순신변고 (→← P+G)' 기술 발생 시간에 경직을 풀지 않으면 무조건 '철산고', '이문정주' 등을 맞게 된다

역시 버파 3tb에서 추가된 제프리의 신기술 '풀 스윙 해머(←→→ P+K)' 발생 시간이 너무 길어서 아케이드 버전에선 거의 사용 가치가 없던 기술이었다. 과연 DC 버전에서는 어떤 변화가 있을지?

팀배틀 모드

다카 아라시와 사라 브라이언트가 선택되어 있다. 버파 3tb의 가장 큰 특징은 여러 캐릭터를 선택할 수 있다는데 있다. 최소 2명에서 최대 5명까지 선택을 할 수 있다

시점 전환

1인칭 시점에서 본 아키라의 모습. 버파 3tb에서는 1인 플레이 시 일반, 1인칭, 등 뒤, 공중의 4가지 시점을 사용할 수 있다. 전환 방법은 스타트 버튼을 누르는 것. 아키라의 눈을 보라! 저 움직이는 눈알도 수많은 폴리곤으로 이루어져 있다. 또한 모아레 현상(그러데이션 처리가 된 부분을 확대했을 때 색이 층층이 나뉘어 있는 현상)이 전혀 없는 섬세한 텍스처 맵핑도 아케이드 버전의 그 느낌 그대로 훌륭하다

스테이지&ETC

사라가 켓치 잡기인 '롤링 페이스 크래시(↙ P+G)'를 아라시에게 성공시키는 장면. 무대가 된 아키라의 홈 스테이지인 '유키 무관'의 바닥을 보라. 나무결을 섬세하게 표현한 타일이 무늬만 나무라고 말하고 있다

홈 스테이지인 스모장에서 리온을 잡아 던지고 있는 아라시의 모습. 캐릭터가 이만큼 확대 되어도 그래픽에 전혀 거칠어짐이 없다. 역시 까다로운 안티 얼라이싱(그래픽이 확대 되었을 때 시선이 마치 계단처럼 보이는 것을 방지하는 그래픽 테크닉) 작업과 밉스 맵핑(그래픽이 확대 되었을 때 그에 알맞는 사이즈의 텍스처를 통째로 붙이는 그래픽 테크닉)을 거친 후의 모습이다

잭키의 홈 스테이지인 고층 빌딩의 모습. 아키라의 '붕격 운신 쌍호장(근거리에서 P+K+ G ← ↘P+K ← P)'이 잭키에게 작렬하고 있다. 투명한 질감의 바닥도 잘 표현되었고 아키라의 무릎에 절반정도 가려있는 전구에서 나오는 광원 효과도 훌륭하다. 바닥의 전구 위에 캐릭터가 다운되면 전구가 깨지게 된다. 마치 사진을 보는 것 같이 섬세하게 표현된 빌딩의 텍스처 맵핑을 보라!

엑스트라 스테이지인 동굴에서 울프가 '자이언트 스윙(←↙↓↘→ P+G)'을 하고 있다. 동굴 바닥의 텍스처 맵핑도, 고저차도 완벽하다. 또한 당하고(?) 있는 울프에게 보이는 잔상 효과도 그대로 이식된다

리우가 홈 스테이지인 만리장성에서 팔을 폭행하고 있다. 기술명은 '연자장(←→→ P+K)' 이 사진에서는 볼 수 없지만 MOD-EL3기판의 성능을 단적으로 보여주었던 알파 블렌딩(물체를 반투명 처리하는 그래픽 기법)을 잘 표현할 수 있을지? 아케이드 판에서는 카메라가 성벽 밖에서 보는 시점이 되면 성벽이 알파 블렌딩으로 투명 처리되었다

파이의 홈 스테이지인 지붕. 파이가 '제연하답(← ↓ P+G)'을 하고 있다. 역시 바닥의 텍스처 맵핑은 완벽에 가깝고 지붕 옆의 장식도 섬세하게 묘사 되었다. 또한 멀리 보이는 거리의 풍경에도 소홀함이 없다

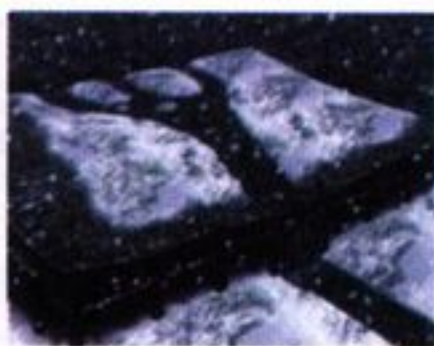
리온의 홈 스테이지인 도서관의 모습. 리온이 '피하청전(근거리에서 ↘ P+G)를 하고 있다. 도서관에서 대전시 응용 공중 콤보를 자주 사용할 수 있게 해주던 계단의 고저차가 그대로 재현되었다. 또 멀리 보이는 기둥의 모습, 계단위의 카펫 그 어느 하나도 소홀함이 없다

슈운의 홈 스테이지인 뗏목의 모습. 제프리가 니 부시(← K)를 하고 있다. 아케이드 판에서는 쉴새 없이 출렁거리는 움직임으로 다운시 의외의 곳으로 튕겨 나가는 등 재미있는 현상이 일어났던 스테이지

카게의 홈 스테이지인 성의 모습. 현 시점에서 공개된 자료 중 가장 완성도가 떨어지는 스테이지이다. 바닥의 텍스처 맵핑이 완전하지 않아서 원래 군데 군데 벗겨져 있어야 할 잔디가 모두 입혀져 있다. 그러나 그리 어려운 작업이 아니므로 완성품에서는 제대로 표현이 될 것으로 예상된다

사라의 홈 스테이지인 지하철의 모습. 사라의 라이트닝 니 스매시(근접시 ← P+G)가 작렬하고 있다. 상당히 가파른 고저차로 공중 콤보에 많은 도움을 주었던 계단도 그대로, 또 멀리 보이는 포스터의 텍스처도 완벽하다

공개되지 않은 스테이지들

옆의 사진들은 공개되지 않은 스테이지들이다. 세 가지 모두 몇몇 어려운 그래픽 테크닉을 지니고 있는 스테이지들. 아오이의 온천은 포그(안개 효과)와 때때로 내리는 눈, 제프리의 섬은 찰랑이는 바다와 밟을 때마다 튀는 물방울, 울프의 사막은 가끔씩 휘날리는 모래의 처리가 바로 그것들이다. 과연 어느 정도의 완성도로 우리에게 다가올 것인가?

이 상태라면 정말 'Excellent!!'

DC의 적 DURAL??

버추어 파이터 시리즈에서 언제나 마지막 보스로 등장하는 듀랄. 카게의 어머니로 알려진 그녀는 시리즈의 3탄에 이르러서는 최신 그래픽 테크닉의 결정체로 나타난다. 그야말로 MODEL3 step2의 능력을 모두 보여주는 움직이는 광고탑인 것이다. 그녀의 금속 질감을 표현하기 위해서 다각도에서의 광원 효과, 텍스처 맵핑, 스페큘러 하이라이트(폴리곤 물체에 광택을 주는 그래픽 테크닉) 등 고급 테크닉이란 테크닉은 모두 사용해야 한다. 또한 설상가상으로 버파 3tb에만 등장하는 반 투명 듀랄을 표현하기 위해서는 알파 블렌딩의 효과까지 곁들여야 한다. 그리고 듀랄 전용 스테이지 여기 저기서 등장하는 흐릿한 안개를 표현하기 위새서는 포그(안개 효과) 테크닉도 사용해야한다. 다른 캐릭터가 아무리 잘 이식되었다고 해도 결국 버파 3tb의 이식 성공률은 듀랄에서 판가름난다고 해도 과언이 아니다.

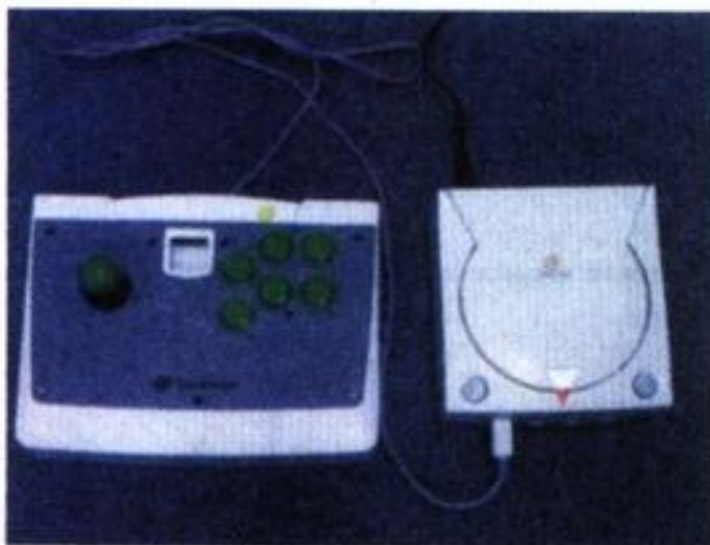
○ 과연 투명 듀랄도 재현되는가? 사진은 아케이드 버전의 모습
○ 번쩍 번쩍 황금 듀랄

듀랄을 선택할 수 있나?

현 시점에서 확실하진 않지만 가정용 이식이라는 특성과 몇몇 공개 자료를 분석해보면 거의 99% 선택이 가능할 것으로 예상된다.

○ 이 사진을 보면 듀랄이 나와있음에도 양쪽에 나와있는 캐릭터 이름에는 듀랄의 이름이 없다. 그렇다면 버파 2.1 버전의 방식처럼 랜덤으로 등장하게 되는 것인가??

콘트롤러의 성능은?

최고의 명작이 될 버추어 파이터 3tb를 패드로 플레이할 생각을 일찌감치 버려라. 이 게임은 그렇게 느긋하게 할 수 있는 게임이 아니다. '난 패드로도 남들만큼 할 수 있어'라고 말하는 독자는 더욱 바보스럽다. 그 능력으로 스틱을 사용한다면 남들보다 더욱 잘할 수 있을 것이다. 그렇다면 드림캐스트를 지원하는 콘트롤러는 어떤 것일까? 최근에 공개된 자료를 보면 이미 훌륭한 퀄리티의 스틱이 공개되었다. 아케이드에서 거의 버파 전용 통체로 사용되었던(물론 일본에서) 버수스 씨티(Vusus City)의 스틱, 스위치와 거의 흡사한 모습의 콘트롤러가 등장했다. 이 스틱은 버파를 플레이하는데 최고의 환경을 제공해 줄것으로 예상된다.

통신 대전은 가능한가?

드림캐스트의 가장 큰 장점 중 하나인 통신 기능. 세가 랠리 2는 이미 전화 접속을 통한 통신 대전이 가능하다고 발표가 있는 상태인데… 버파 3tb에서는 아직 가타부타 말이 없다. 버파 매니어들의 꿈은 다음과 같다.

1. 드림캐스트를 통한 인터넷 접속
2. 세가에서 무료로 제공하는 버파 배틀넷 (마치 스타 크래프트의 그것 같은)
3. 전세계 버파인과의 대전

과연 이와 같은 버파인의 드림은 캐스트 될 것인가? 불행히도 성공 확률은 상당히 낮다. 내장 모뎀의 성능이 썩 괜찮은 편이지만 과연 스피드가 생명인 대전 액션에서 대인 대전 중에 오가는 수 많은 데이터를 처리할 수 있는 능력이 될지는 미지수이다.

알파벳맨은 등장하는가?

아케이드 버전에서 싱글 플레이(게임 스타트시 스타트)를 실행한 후 커서를 순서대로 「아키라에서 스타트 리온에서 스타트 파이에서 스타트」를 입력하면 선택할 수 있었던 알파벳 맨을 선택할 수 있을 것인가? 그에 대해서는 아직 공개된 자료가 없다.

아케이드 버전에서의 사진

초월 이식을 한다면 어떤 것에서?

통신 대전의 가능 여부가 불투명한 지금 기대할 수 있는 초월 이식의 가능성은 게임 외적 요소와 게임 내적인 요소로 나눌 수 있다. 물론 듀랄과 알파벳맨의 선택 가능도 초월 이식이라고 할 수 있다(그러나 이 정도는 기본 아닐까···).

게임 외적 요소

게임 외적 요소로는 엔딩 동영상, 다양한 CG 포트레이트의 내장, 캐릭터 육성 방식의 미니 게임(PS판 사립 저스티스 학원에서 사용 했던 것과 비슷한 방식?), 버파 RPG 등이 예상되고 있다. 이 중 엔딩 동영상과 CG 포트레이트의 경우는 가장 실현 확률도 높고 가정용 이식으로의 기본 자세라고 본다. 과연?

게임 내적 요소

게임 내적 요소로는 이미 거의 예정된 또 대부분의 버파 팬들이 기다리는 것이 있다. 개발 단계에서 로케 테스트 중 여론 조사 후 취소된 제 3의 복장과 히든 스테이지가 바로 그것이다. 일정한 조건을 만족시키면 선택이 가능한 형식으로 등장할 것으로 예상되는 몇몇 캐릭터의 제 3의 복장과 스테이지는 다음과 같다.

스테이지

제작 당시 취소되었던 스테이지도 상당히 많다. 그 중 가장 완성도가 높았던 4가지 스테이지를 공개해본다.

댐 스테이지. 상단의 경사로에서 다양한 콤보를 개발할 수 있을 것 같다

웨스턴 바 스테이지. 재키의 홈 스테이지로 발당과 경합을 벌이다 취소된 듯. 왼쪽 구석에 살짝 보이는 계단과 2층을 주의깊게 보자. 특히 바 부근에서 싸울때 공중으로 높이 올라가면 부딪혀서 방해가 될것같다

철창 스테이지. 다소 평이한 대전이 이루어질 것으로 예상되지만 철창의 높이 차이가 링 아웃 여부와 관계가 있을 것 같다

흔들 다리 스테이지. 슌의 스테이지처럼 흔들거릴 때 기술의 판정과 다운시의 공방에 영향을 미칠 것으로 예상되는 스테이지

제 3의 복장

파이의 무도회 복장. 아무로 인기 스타 아무로 나미에의 무대 복과 같은 디자인이라고 한다

아오이의 세라복. 선풍적 인기였음에도 삭제된 이유는 무엇이었을까? 일본에 YWCA의 입김이라도 작용한 것일까?

슌의 등산복. 등에 메고 있는 가방은 새턴 모양이라고 한다. 그렇다면 DC버전에서는 드림캐스트를 메고 나오는 것인가?

리온의 보드 복장. 현재의 복장보다 훨씬 멋지다는 의견이 많다. 그러나 역시 삭제되었다

■ 지금 부터의 사진은 캐릭터 디자인 당시 삭제되었던 초기 원안의 모음이다. 그 중 선택 가능성이 높은 자료만을 모아보았다.

울프의 인디언 복장. 슈퍼 스파에서의 호크필드와 비슷하다

사라의 섹시 버전. 한쪽만 반바지인 사라의 모습이 정말 요염하다

리온의 교복 버전. 명문 사립학교의 교복 같은 이 복장에서 특히 주의할 것은 바로 가터벨트!!

재키의 미 공개 복장. 하얀 바지와 금발이 잘 어울린다. 갈색의 점퍼도 고급스러운 느낌을 준다

나오미 기판과의 연계 & 세이브 데이터

최근의 소문에 의하면 나오미 기판 대응의 버파 3tb가 제작된다고 한다. 나오미 기판으로 제작된다면 가장 큰 특징 중의 하나인 VMS 슬롯을 사용하지 않을 리가 없다. 그렇다면 VMS의 사용 방법은 어떤 것이 있을까? 대답은 의외로 간단하다. 약간 비약이 심한 상상일 수도 있지만 DC용 버파 3tb에서 캐릭터 육성이나 버파 RPG가 가능하다고 하자. 이러한 게임에서 경험치는 필수 불가결한 존재. 그렇다면 경험치를 게임 센터에서 올릴 수 있다면 어떨까? 대전 경험과 승률 같은 것이 VMS 슬롯을 통해 플레이어의 VMS로 세이브가 되는 것이다.

○ VMS접속시의 모습
○ 나오미 기판과 VMS

그리고 집에 와서 DC용 버파 3tb를 실행하면 그 데이터가 자신의 캐릭터의 경험치가 되는 것이다(상상만 해도 즐겁다).

이 상태라면 기대해도 좋다!!

드림캐스트의 성공 여부와 직결된 문제인 버파 3tb의 이식률. 아니 이식률이 곧 판매율이라는 표현이 더 어울린다. 현재까지 공개된 자료라면 마음 푹 놓고 아침해를 드림캐스트 로고와 착각해도 문제가 없을 듯하다. 새턴을 버리고 가신 님···. 그렇지만 게임을 사랑하는 한 사람으로서 멋진 게임으로 탄생하기를 빌어 본다.

스팅이 선사하는 RPG

에볼루션

분위기 면에서 그랜디아의 그것을 많이 흡수한 듯한 오리지널 3D RPG가 등장한다. 깔끔하면서도 깜찍한 화면과 시스템의 「에볼루션」이 바로 그것. RPG가 끊임없이 '진화(EVOLUTION)'하는 가운데, 드림캐스트용 「에볼루션」이 탄생하게 된 것이다.

▶개발사 : 스팅	▶장 르: RPG
▶발매일: 미정	▶발매가 : 미정

ESP와 스팅이 선사하는 드림캐스트 첫 작품

새턴으로 많은 메이저 타이틀을 공급해 오던 ESP/STING이 드림캐스트를 향해서 발사하는 첫 작품은 DC용 오리지널 RPG로 밝혀졌다. 세계관과 등장인물의 이름, 다양한 메카닉과 무기 등에서 새 하드웨어에 걸맞는 참신함이 느껴지는 게임 「에볼루션」의 이곳 저곳을 미리 머리 속에 넣어 두자.

스토리

먼 옛날, 찬란하게 빛을 발하던 고대문명이 알 수 없는 이유에 의해 그 모습을 감추고 수만년의 세월이 흘렀다. 인류는 또다시 새로운 문명과 그에 따른 기술들을 쌓아 올려가기 시작했다. 새로운 문명이 들어선 자리에도 옛 문명들의 흔적이 곳곳에 남아 있었다. 주인공인 '맥 런쳐'가 모험가의 꿈을 키우는 세계는 바로 이러한 곳이었다. 어느날, 맥런쳐가 살고 있는 마을에 거대 세력, '제국'으로부터 찾아온 군대가 들이닥친다. 그들이 노리고 있는 것은 '에볼루시아'라고 하는 고대문명의 유산. 그러나 어째서인지 군대는 주인공의 동료인 리니어를 노리게 되고….

「에볼루션」의 세계

神機世界 EVOLUTION エヴォリューション

이야기를 만드는 사람들

맥·런쳐

게임의 주인공. 대대로 모험가로 명성이 드높은 런쳐 집안의 외아들이다. 모험도중 행방불명이 된 부모님의 뒤를 이어 위대한 모험가가 될 것을 꿈꾸고 있다. 어떠한 일에도 굴하지 않는 강인한 정신의 소유자이기도 하다. 런쳐 가문은 건 가문과 예로부터 라이벌 관계에 있다. 개구리를 무서워한다.

별난 이름을 가진 주인공은 사이프레임이라는 별난 무기를 사용한다

페퍼·박스

다른 인물과는 판이하게 다른 이름을 보면 알 수 있듯이 다른 나라로부터 찾아온 섹시 우먼이다. 쾌활하고 적극적인 성격을 가진 여류모험가. 왠지 토리야마 아키라의 냄새가 많이 풍기는 아가씨.

리니어·캐논

본 게임의 여주인공으로 전형적인 수수께끼형 히로인. 당연하게도 주인공인 맥에게만은 마음을 열고 함께 모험의 길을 떠나게 된다. 이름이 주는 거친 이미지와는 반대로 무척이나 말수가 적고, 소극적인 성격. 자기가 다른 사람들과 어딘가 모르게 다르다는 것을 무척 신경쓰고 있다.

그레·네이드 집사

부모님이 행방불명된 맥을 돌봐주고 있는 할아버지. 외모만 보면 모험의 조언을 해주는 상담역 같은 모습이지만, 전투에서 불같은 힘을 발휘하는 열혈 행동파 불꽃 노인이다. 나이가 들었어도 이름값은 확실히 해주는 파이팅 할아버지.

체인·건

자손대대 내려오는 런쳐 집안과 건 집안의 라이벌 관계. 그 숙명을 지고 태어난 건 집안의 딸이다. 승부근성이 강하고, 모험가로서의 재능도 라이벌 맥에게 지지 않을 정도로 뛰어나다. 맥처럼 체인도 역시 사이프레임을 사용한다.

DREAMCAST

사이프레임이란?

본 게임에서는 '사이프레임'이라는 별난 무기가 등장한다. 이 무기는 고대문명의 유산으로 모험중 발견하는 여러 가지 파츠를 추가시키는 것에 의해 다양한 효력을 발휘할 수 있도록 설계된 효율적인 장비이다. 이 사이프레임을 사용할 수 있는 것은 극히 소수에 지나지 않는다.

파츠 조합에 의해 전혀 다른 무기로 탈바꿈한다

다소 코믹한 디자인이 눈에 띄는 맥의 사이프레임 공격

눈에 보이는 적들

대부분의 RPG 게임들은 던전 등을 헤매다가 갑작스럽게 적과 조우하는 시스템을 가지고 있어, 때 아닌 봉변을 당해야만 했다. HP가 게이지 밑바닥에 이르렀다고 해도 안 보이는 적과의 전투는 필연적이었다(반대로 레벨 업을 위해 적을 만나려고 해도 만나지 못하는 경우도 비일비재). 에볼루션에서는 STING이 과거 제작했던 작품「트레저 헌터 G」에서 처럼 던전이나 필드의 몬스터가 눈에 보인다. 몬스터에게 캐릭터를 부딪히게 되면 전투로 전환되는 시스템을 가지고 있어, 자신이 원하는 만큼 전투의 회수를 조절할 수 있게 되었다.

싸우고 싶으면 시비를 걸자…? 으음, 현실적인 발상!

OO 다양한 시점으로 전개되는 배틀

다양한 카메라 앵글로 전개되는 스토리

3D 게임의 세계에 있어서 다양한 카메라 앵글은 스토리를 좀더 심화시키는데 많은 공헌을 하게 된다. 게임의 서반에 등장하는 그레 집사와 주인공 맥의 대화 장면이다.

마치 한편의 영화나 드라마를 보듯이 대사를 하고 있는 쪽으로 카메라 앵글이 부드럽게 이동된다. 전투나 스토리 진행에 있어서 더욱 드라마틱한 효과를 만들어 내는 것이 바로 이 카메라 앵글의 역할인 것이다.

다양한 운송수단이 등장

게임중에는 주인공들 혹은 적들이 사용하는 무수한 탈것들이 등장한다. 조그마한 소형 비행기에서부터 거대한 전함까지 그 종류도 다양하다. 점차 대형화되어 가는 최근의 RPG에서 멋진 운송 수단의 등장여부는 팬의 호감도를 크게 좌우하기도 한다. 에볼루션에 등장하는 탈 것들을 감상해 보도록.

이 시대 문명이 만들어낸 이동수단. 소형 비행기

메탈 슬러그를 연상하게 하는 전차. 물론 캐릭터가 탑승할 수 있다

게임에 등장할 것으로 보이는 거대전함의 이미지 일러스트. 규모로 보아 적의 전함일 듯한데…

게이지에 주목!

RPG게임에 있어서 플레이어가 항상 신경쓰고 계속해서 체크해야하는 것이 바로 캐릭터의 상태를 시각적으로 표현해주는 '게이지'이다. 「에볼루션」은 게이지가 두 단으로 되어 있어, 위쪽은 늘 그렇듯이 HP(HIT POINT)를 나타낸다. 아랫쪽에 푸른색으로 표현되는 것이 이 게임만의 독특한 요소인 '파이트 게이지'이다. MP처럼 특수 기술을 발동하기 위해 소모시키는 게이지로, 전투중의 어떤 조건에 의해 점점 쌓여 간다고 한다. FF 7에서 보았던 리미트 게이지, 혹은 격투 게임에 늘 등장하는 초 필살기 게이지와 비슷한 방식으로 응용된다고 한다. 기술을 사용하면 한꺼번에 게이지를 모두 소모하는 것이 아니라 기술에 따른 지정량 만큼만 소비된다고 한다(이점에 있어서는 MP와도 비슷한 개념). 독특한 방식인만큼 기대가 되는 부분.

데미지를 입으면 게이지가 축적되는 방식? 아니면 아이템에 의해서?

그래픽

캐릭터

흥미도

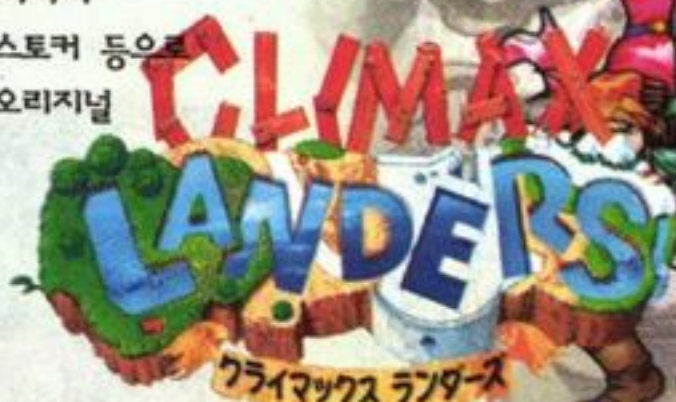
독창성

DREAMCAST

친근한 캐릭터들이 귀가한다

클라이맥스 랜더즈

클라이맥스사는 메가드라이브의 전성기부터 새턴에 이르기까지 다양한 타이틀을 만들어온 회사이다. 샤이닝 포스, 랜드 스토커 등으로 우리에게 친숙한 그 캐릭터들이 DC로 찾아온다. DC용 오리지널 RPG, 클라이맥스 랜더즈를 공개한다.

▶제작사: 클라이맥스	▶장 르: RPG
▶발매일: 98년 말	▶발매가 : 미정

낯익은 캐릭터들이 펼치는

캐릭터 디자인부터 왠지 거리감이 느껴지지 않는 게임. 그 낯익은 게임이 새로운 하드웨어 드림 캐스트로 등장한다. 폴폴리곤(이젠, 이 단어는 일반적인 것이 되어버렸지만)으로 전개되는 RPG의 세계, '클라이맥스 랜더즈'의 세계를 살펴보자.

폴리곤 덩어리가 되어 버린 라일

레이디, 그녀도 덩어리가 되어 버린다

등장인물

라일(Ryle)

잊을 수 없는 얼굴. 메가드라이브 전성시대의 장본인 라일이 돌아왔다. '랜드 스토커'에서 보여주던 날렵함과 용맹함을 무기로 수년의 세월을 넘어 드림 캐스트로 부활하는 라일. 변함없이 트레저 헌터, 좋은 말로 하면 보물 사냥꾼이고, 순우리말로 하면 도굴꾼.

소드(Sword)

본 게임의 주인공이다. 자유를 맘껏 누리기 위해 목적지도 없는 여행을 계속하고 있다. 평범한 여행가로 보이지만, 커다란 비밀을 간직하고 있는 청년. 이름부터 그러하듯 뛰어난 칼솜씨를 가지고 있다. 멀쩡해 보이는 외모와는 달리 덤벙대는 일면도 가지고 있다.

마리온(Marion)

얼굴과 팔다리에 그려진 검은 선은 그녀의 취미…가 아니라 만들어진 생명체(?)이기 때문에 생겨난 흔적이다. 사실 성별을 여자로 구분 짓는 것에도 무리가 따르지만 외형은 여자 쪽에 가깝다. 인간의 감정 비슷한 것은 일절 가지고 있지 않으며, 지식에 관한 탐구욕, 인간이라는 존재에 대한 관심이 무척 강하다. 전투력도 인간보다 월등하다고 하는데….

마린(Marlin)

메가드라이브용 게임 '샤이닝 앤드 다크니스'에 출연한 이래 고성능 기종에서의 재기를 꿈꾸고 있다. 전작에서 이미 용사의 반열에 올라선 그녀는 겉모습에서 보이는 바와 같이 엘프족 마법사이다. 평소엔 정상인의 성격이지만, 그녀의 비위를 건드린 사람은 지옥문을 볼 각오를 해야할 정도로 급전환되는 성격 시스템을 가진다.

레이디(Lady)

세상물정 모르는 아가씨 스타일의 전사는 이 시대 게임의 필수 불가결한 요소다(왜 인지는 모르지만). 가문의 답답한 규율이 싫어서 세상으로 뛰쳐나온 직선적 성격의 행동파. 가만, 어디에선가 낯이 익다 싶었더니 슈퍼 패미컴용 '레이디 스토커'에 출연한 적이 있는 여인(주의!:레이디를 스토킹하면 범죄랍니다).

라오(Rao)

라오는 '닛신'이라는 일본 라면회사의 히트 라면이다. 게임에 등장하는 '라오'는 라면 라오와는 전혀 상관이 없는 캐릭터. 리오링족(반은 사람, 반은 사자인 종족)이라는 있어서는 안되는 괴기스런 종족의 남자다. 아주 어린 시절부터 전장에 몸담아 온 그는, 모든 무기를 자유자재로 다루면서도 맨주먹으로 전투를 벌인다.

DREAMCAST

유행을 따른다. 랜덤 던전 시스템!

'던전'이라는 것은 '미지의 세계'라는 느낌을 게이머들에게 선사한다. 뭐가 나올지 모르는 건물, 동굴 그리고 미로들. 그러나 많은 RPG에 등장했던 던전들은 '미지의 세계'라기 보다는 스토리 진행상의 과정일 뿐이었다. 아무리 복잡한 던전이라도 자주 들락날락 거리는 사이에 머리 속에 익혀지게 되거나, 게임 잡지나 공략본을 참고해서 정확한 지형과 목표물의 위치 파악이 가능했다. 그러나 근래에 들어 던전에 비중을 많이 두고자하는 게임들은 '랜덤 방식의 던전'을 채택하고 있다. 똑같은 던전에 들어가더라도 들어갈 때마다 구조와 목표물의 위치가 변화한다. 이 랜덤 시스템에 의해 '던전'이라는 단어가 진정한 미지의 세계를 의미할 수 있게 된 것이다.

어떻게 생각하면 더욱 귀찮을 뿐

트랩, 적의 위치 등도 매번 변화한다

3D로 그려지는 건물과 자연

공개된 자료 중에는 전투의 주무대가 될 것으로 보이는 던전의 화면과 함께 스토리의 대부분이 펼쳐지게 될 여러 지역의 화면이 담겨 있었다. 각 화면이 담고 있는 세계가 전혀 다른 분위기를 나타내고 있는 만큼 클라이맥스 랜더즈의 세계는 무척이나 그 규모가 클 것으로 예상된다. 심각하고 무거운 분위기를 보여주는 필드도 있고, 동화풍의 밝은 톤을 가진 것도 존재한다. 이곳에서 성격, 외모 모두 다른 캐릭터들의 활약이 펼쳐지게 되는 것이다.

어둡고 무거운 느낌을 주는 배경

고전적인 분위기의 저택

등장인물에 맞는 배경이 설정되어 있는 듯 하다

스토리 진행은?

あんた、
…ニ自分の「世界」に入ってんだ?

대사에 의해 스토리를 이어간다

각지역을 돌며 탐색을 거듭하는 방식

대사에 의한, 그리고 탐색을 통한 스토리 진행은 일반적인 RPG와 별반 차이가 없으로 보인다. 그러나 전작들에 등장하던 다수의 캐릭터를 사용한 만큼 각각의 스토리를 어떻게 부드럽게 이어줄 것인가에 관심이 집중된다. 억지로 갖다 붙이는 식의 스토리가 되어버린다면 많은 게이머들의 손가락질을 후속작이 나올 때까지 받아야 할 것이다.

이미 다른 작품에 등장했었던 인물과 새로운 인물들이 뒤섞여 있는 만큼, 각 인물들의 스토리가 부드럽게 이어질 수 있을 것인지 의문이다

힘이 넘치는 전투의 세계

액션 RPG를 연상케 하는 박진감 넘치는 전투 장면

효과에 있어서 드림캐스트를 따라올 게임기는 없다. 어디서도 보지못한 화려한 연출을 기대해도 좋다

실제 전투화면을 살펴보자. 화면으로 판단할 때는 마치 액션 RPG가 아닌가 하는 상상을 하게 되지만, 전투는 일반적인 턴제를 채택하고 있다. 커맨드를 실행하면 화려한 연출을 통해 박진감 있는 전투를 구성하는 것이다. 한가지 참고할 것은 앞에 소개한 등장인물들이 같은 팀을 이뤄서 진행하는 방식의 게임이 아니라는 점이다. 각 캐릭터는 개인 플레이를 하게 되며 전투에 필요한 동료는 몬스터로 대치하게 된다. 전투중 몬스터를 사로잡아 사용하게 되는지 몬스터와 직접 대화를 하게 될 지, 혹은 상점에서 몬스터를 구입하게 될지는 아직 불명.

비주얼메모리 대응

비주얼메모리는 데이터 저장의 역할을 맡고 있으므로 게임의 세이브시 대응되는 것은 당연한 일이다. 여기서 말하고자 하는 '대응'이라는 것은 그 외의 요소를 말한다. 서두는 이렇게 거창하게 꺼냈지만 어떻게 대응이 될 것인지는 현재로선 밝혀져 있지 않다. 가장 가능성이 큰 것은 앞서 말한 동료 몬스터 데이터에 관한 것이다. 동료로 데리고 있는 몬스터를 가지고 다니며 육성하거나, 다른 사람과 대전하기도 하는 식의 대응이 예상된다.

넓은 세계를 가지고 있는 만큼 세이브는 필수. VMS를 통한 아이템 교환이 가능할 지도?

몬스터를 아군으로 활용하게 된다. 오늘의 적이 내일의 아군으로

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

2편은 드림캐스트로

그랜디아 2

새턴으로 발매된 최고의 RPG,그랜디아의 후속작도 역시 드림캐스트로 발매된다. 모든 것이 3D 모델링되어 돌아오는 그랜디아. 전작이 주었던 아기자기하면서도 거대한 재미를 재현할 수 있을 것인가? 판단은 여러분 손에….

▶제작사: 게임아츠	▶장 르: RPG
▶발매일: 미정	▶발매가 : 미정

그랜디아 2 는 풀폴리곤 게임

2D와 3D의 세계가 혼합되어 있던 전작과는 달리 마을의 건물부터 캐릭터, 자연, 심지어는 마법의 효과를 표현하는 그래픽까지 전부 폴리곤화 되어있다. 개발 플랫폼의 교체와 함께 그래픽적 표현 범위가 월등하게 향상되어 이전 작품에서는 상상도 못할 만큼 훌륭한 화면을 감상할 수 있게 되었다. 몇 컷의 마을화면 사진과 더불어 전투화면 사진을 공개하기로 하겠다.

전투화면

전투시스템에 관한 것은 아직까지 명확하게 밝혀지 바가 없다. 전작에서 호평을 받았던 전투 시스템을 그대로 계승할 것인지, 아니면 전혀 새로운 전투 시스템을 준비할 것인지 아직까지는 불분명한 상태(늘 그렇듯이 정보가 공개되는 대로…). 현재의 자료에서 판단할 수 있는 것은 그래픽과 연출효과가 이전에 비해 월등하게 향상되었다는 점이다. 그랜디아 2의 마법 연출을 감상해 보기 바란다.

○폴리곤 모델링으로 구성된 마을 풍경. 3D를 가장한 무대장치식의 비트맵 배경과는 품격부터가 다르다

○화면은 1편에서 볼 수 있던 집안풍경

○이것이 그랜디아 2의 집안 모습이다. 의자며 테이블까지 모두 폴리곤으로 그려진 것들이다

○앞의 그림과 같은 집안의 모습이지만 카메라의 앵글이 약간 다르다. 한 집 안이라도 여러 가지 시점으로 보여지게 된다

○전작의 마법 연출도 2D의 정점에 달해 있는 멋진 것이었다

빙계 마법의 하나로 보이는 공격 마법 시행장면

3D 그래픽의 최대 장점이라면 뭐니뭐니 해도 다양한 시점에서 관찰 할 수 있다는 것. 그랜디아는 전투시에도 3D의 장점을 한층 살리고 있다

그래픽 / 캐릭터 / 흥미도 / 독창성

© 1998 GAME ARTS

DREAMCAST

기왕에 만들려면 멋지게

프로야구팀을 만들자!

プロ野球チームをつくろう!

새턴으로 발매된 것이 올해 초. 개성넘치는 폴리곤 캐릭터를 사용한 전작이 미소를 머금게 하는 작품이었다면, 드림캐스트로 발매되는 본 작품은 폭소를 몰고 올 것이다. '만들자'의 시작은 새턴에서, 완성은 드림캐스트에서!

▶제작사: 세가 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 예정 ▶발매가 : 미정

DRAGONS BLUEWAVE FIGHTERS LIONS SWALLOWS TIGERS GIANTS BUFFALOES MARINES HAWKS BAYSTARS CARP

DREAMCAST

보다 섬세하게 만들어 보자

코믹한 캐릭터와 아기자기한 화면, 그리고 팀을 운영하며 벌어지는 다양한 이벤트 등이 참신한 느낌으로 다가왔던 전작 '프로야구팀도 만들자'의 명맥을 잇는 게임이 드림캐스트로 등장한다. 이전의 시스템이 대폭 개선되어 더욱 즐거운 게임으로 재탄생된다고 한다. 상세한 정보는 아직 도착하지 않았지만 궁금해하는 독자들을 위해서 개발 중의 화면사진을 공개하기로 하겠다.

이것이 전작 '프로야구팀도 만들자'의 한 장면. 나름대로 귀여운 폴리곤 캐릭터로 당시에도 많은 인기를 끌었다

'2'가 아니라 '!'

물론 전작에 해당하는 '프로야구팀도 만들자'와 많은 부분이 닮았고, 대략의 시스템을 계승하고는 있지만, 본 작품의 제목은 '프로야구팀도 만들자 2'가 아니라 '프로야구팀을 만들자'이다(중간에 들어가는 조사도 '도'에서 '을'로 바뀌었다). '프로축구클럽을 만들자'의 패러디 판처럼 느껴지던 전작의 이미지를 벗고, 진지한 모습으로 다시 만들어지는 새로운 '만들자'의 세계를 맛 볼 수 있게 된 것이다.

세밀한 육성모드

전작에서 호평을 받았던 시스템은 최대한 계승하고 부족했던 부분은 최대한 메워 넣는다. 라는 것이 이번 '~만들자'의 기본방침. 선수 육성에 있어서 이전에는 볼 수 없었던 자신의 의사반영 요소(가령 투수의 경우 선발, 계투, 마무리 등을 세분화시켜 육성할 수 있다)가 많이 추가되었고, 감독모드의 작전지시도 이전 이상으로 세밀하게 변화하였다. 또한 프로라면 빠질 수 없는 2군제를 도입하여 더욱 현실감 있는 선수 육성이 가능하게 된 것도 특징이라 할 수 있겠다. 발매 예정은 내년! 발매일이 확정되는 그날까지 완성도를 팍팍! 끌어올려 주었으면 하는 바램이다.

○그렇다고 게임이 심각해진다는 것은 아니다. 분위기는 변했지만 귀여운 SD캐릭터는 여전히 건재

개발중인 드림캐스트 버전은 캐릭터 디자인부터 일신, 화면도 전체적으로 밝은 톤으로 변화했다

선수를 필요한 방향으로 육성할 수 있게 되었다

SS

반드시 쓰러뜨려라, 공격적으로 나가라, 니 맘대로 해라 등, 작전 지시가 추상적이었던 전작

DC

아무 것도 안 한다, 히트 앤드 런이다, 번트를 사용해라, 공을 하나 보낸다 등 좀 더 구체적이고 현실적인 작전지시가 가능해졌다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

섬세한 그래픽이 눈길을 끈다

J리그 프로축구클럽을 만들자

여타 축구 게임이 추구하는 액션적인 면을 최대한 억제하고 한사람의 관리자, 경영인의 입장에서 '축구'의 다른 면을 맛보게 해주었던 수작, 「만들자」 시리즈의 원조격인 「프로축구클럽을 만들자」가 드림캐스트로 재탄생된다. 전작보다 몇배는 뛰어난 그래픽으로 재무장한 「프로축구클럽을 만들자」의 세 번째 작품을 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 예정 ▶발매가 : 미정

진정으로 '생각하는 축구'를 만난다

96년 초반기에 모습을 드러낸 시리즈 제 1편을 시작으로 3번째에 해당하는 드림캐스트용 「J리그 프로축구클럽을 만들자」. 시뮬레이션 게임이면서도 숫자놀음에 치우치기 보다는 요소요소에 긴장감과 보는 재미를 적절히 섞어 넣어 많은 팬들을 확보해 온 게임이 바로 이 게임이다. 시리즈 물이 되어 발전을 거듭함에 따라 초기 작품에서 보여졌던(당시로선, 그렇게 나쁘지 않은 것이었지만) 통나무 같은 그래픽과 단순한 행동 패턴이 점차 실제 경기를 보는 듯한 섬세한 그래픽으로 발전하고 있다.

시리즈 첫 번째 작품. 3D 그래픽임에도 불구하고 2D 그래픽을 보는 듯한 착각을 불러 일으킨다. 화면에 등장하는 비서의 얼굴에도 주목

2에 오면서 그래픽적인 면이 비약적으로 발전하게 되었다. 발매된 하드웨어는 같은 것이었지만 그간의 기술축적의 영향으로 상당한 퀄리티의 작품이 등장하게 됐다.

1편에 비하면 놀라우리만치 월등한 향상도를 보인다

2에 오면서 개인적으로 마음에 든 것은 비서가 예뻐졌다는 점

드림캐스트용 J리그 프로축구클럽을 만들자

아직 개발이 초기 단계임에도 불구하고, 하드웨어가 월등히 뛰어난 성능을 가지고 있는 덕분에 1편에서 2편으로 뛰어 넘을 당시의 발전보다 더욱 큰 발전을 볼 수 있다. 우선 그라운드에 등장하는 선수의 수가 눈에 띄게 증가한 점을 들 수 있다. 뛰어난 하드웨어 덕분에 많은 선수들이 그라운드에서 뛰는 더욱 현실감 넘치는 축구 만들기의 세계를 즐길 수 있게 된 것이다. 시스템적인 면에서도 두 번의 시리즈를 거치면서 불만의 대상이었던 점을 대폭적으로 개량한다고 한다. 시리즈 3편이 아닌 새로운 「J리그 프로축구클럽을 만들자」가 탄생하는 것이다.

그라운드에 많은 수의 선수가 등장한다. 행동패턴도 이전보다 증가되어 더욱 리얼한 화면을 감상할 수 있게 된다

이것이 드림캐스트용의 비서. 앞서 나왔던 세턴용의 비서와 비교해 보라. 이번에도 비서는 선택 기능할 것인가?

발전은 어디까지?

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

DREAMCAST

항공모함 안의 공포

캐리어 CARRIER

'캐리어가 게임으로 등장한다'는 말을 듣고, '뭣이? 스타 크래프트의 캐리어?'라고 반문하는 이들이여… 우리 모두 정신을 차리자. 지금부터 살펴볼 게임은 전략 시뮬레이션이 아닌 전혀 다른 게임, 잘레코의 호러 어드벤처 게임이다.

▶제작사: 잘레코 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 미정 ▶발매가 : 미정

SEGA SATURN

요즘은 호러 어드벤처가 먹혀들어 간다

이 기종 저 기종으로 꽤 많은 게임을 발매해온 잘레코도 드림캐스트 소프트 개발업체로 정식 출범하게 됐다. 그 첫 번째 타이틀은 「캐리어」라는 제목의 호러 어드벤처다. 항공모함을 무대로 벌어지는 이 게임은 여타 게임의 영향을 많이 받고 있다. 그러나 일단은 신작의 대열에 서있는 작품, 화면을 보며 성패의 여부를 점쳐보자.

'러싱 비트' 같은 아류작을 양산해낸 전력이 있는 잘레코. 아류작 메이커의 오명을 떨쳐 낼 수 있을 것인가?

이 부분은 다르다!

이미 발매된 게임들과 거의 모든 부분이 같아서는 '아류작'으로 끝나버리게 된다. 다행히도, 이 게임에는 「캐리어」 만의 독특한 시스템이 탑재되어 있다. 먼저 등장하는 동료들에 관한 사항이 특이하다. 동료들도 나름의 목적을 가지고 전함 내에서 독자적으로 행동을 취하게 된다. 때문에 전혀 뜻밖의 장소에서 만나거나, 만나고 싶어도 만나지 못하는 경우가 발생하게 된다. 또한 그 동료들이 위험한 상황에 처해 있을 때, 주인공이 적절히 도움을 주었는가 못주었는가에 의해 스토리가 여러 갈래로 나뉘어진다. 여타 작품들에 비해 자유도를 높이려는 발상에 근거한 노력이 엿보인다.

동료들도 각자의 목적을 가지고 행동하고 있다

다중 분기를 가지는 스토리 보드

128비트에서 느껴지는 공포, 그 연출력은?

주인공

잭
해군 특수부대 소속. 조사대의 일원으로 항공모함 헤임달에 파견된다. 헤임달의 승무원 중 그의 동생도 포함되어 있다

제시퍼
말수가 적은 여성 조사원. 단순한 조사외에 다른 목적을 가지고 있는 듯하다

게임의 무대는 거대 항공모함

평화유지를 목적으로 건조된 항공모함 '헤임달'에는 커다란 비밀이 감추어져 있었다. 군부와 N.O.A 그룹이 손을 잡고 수많은 새로운 병기를 개발하고 있었던 것. 개발을 계속하는 도중 사고가 발생, 승무원들은 알 수 없는 환각에 빠져 서로를 죽이게 된다. 항공모함 내에 갖추어져 있는 수많은 병기들이 함부로 사용된다면? 조사와 사태수습을 위해 파견되는 주인공. 항공모함에 내리려는 주인공의 헬기가 격추당하는 등, 사태 해결의 실마리가 보이지 않는데….

이야기의 무대가 되는 최신예 항공모함 '헤임달'(어디선가 들은 듯한 이야기인데…)

항목
그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

대단한 것이 온다

바이오 해저드 -코드: 베로니카-

드림캐스트가 발표되던 날, 캡콤의 간부가 내뱉은 사소한 코멘트 '좀비가 나오는 게임을 준비중'이라는 말이 사실이 되어 돌아왔다. PS로 발매된 2의 이식이 아닌 오리지널 스토리로 구성되는 '바이오 해저드 -코드:베로니카-'의 정보를 여러분께 전한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 미정 ▶발매가 : 미정

우수한 기종은 대작을 부른다

96년 PS로 발매되어 각 기종으로 컨버전될 만큼 엄청난 인기를 모았던 게임, 같은 기종으로 2가 발매되어 다시 한번 대 소동을 일으킨 게임. 1편은 새턴으로 이식되어 세가 팬들에게도 기쁨을 주었으나 더욱 업그레이드 된 2편은 고향(?)격인 PS로만 발매되었을 뿐 세가로 찾아오지 않았다. 기다리고 기다리던 새턴으로 발매되는 것은 아니지만, PS로는 구사하기 힘든 퀄리티의 게임으로 탄생할 예정이다. 다름 아닌 드림캐스트로.

코드 베로니카는 바이오 해저드 3?

바이오2

통상 개체와 인물 캐릭터만이 폴리곤이었던 전작

코드 베로니카는「바이오 2」로부터 3개월이 지난 남쪽 바다의 고도(孤島)를 배경으로 하고 있다. 전작에서와 마찬가지로 오빠인 크리스를 찾아 헤매던 클레어는 조그마한 실마리를 따라 유럽으로 향한다. 그곳에서 불의의 습격을 받은 클레어는 어느 외딴 섬의 수용소로 보내지고 만다. 클레어의 운명은?

놀라울 정도로 발전한 그래픽

게임에 등장하는 모든 것이 폴리곤인 만큼, 보다 입체감 있는 화면이 기대된다. 화면을 보면 알 수 있겠지만, 몬스터의 모델링이 이전의 거친 이미지에서 한층 개선되었다는 것을 확인 할 수 있다.

좀비의 얼굴 디자인은 폴리곤 캐릭터라고 믿기 어려울 정도로 섬세하다

○이전에는 폴리곤 물체는 이동시키는 것이 가능했다. 그렇다면 이번 작품에서는 모든 사물을 이동시킬 수 있다는 말?

수용소

게임이 최초로 시작되는 수용소의 이미지 일러스트. 폴리곤으로 연출된 수용소의 내부는 어떤 모습일까?

○확실히 등장할 지의 여부는 밝혀지지 않았지만 클레어를 주인공으로 하고 있는 만큼 등장 가능성은 무척이나 높다. 1편의 주인공이기도 하다.

크리스 레드필드

○뭐니, 이 모습은…

Chris Redfield

홀

언제고 등장하는 장소. 여러 개의 문이 있기 때문에 가장 왕래의 빈도가 높은 중요지역이기도 하다

클레어 레드필드

○전작「2」의 주인공이었던 그녀가 다시 한번 주연으로 발탁됐다. 2편에서부터 줄곧 행방불명이 된 오빠, 크리스를 찾아 헤매고 있다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN

통곡 그리고… 소생?

소생 (Revive)

던전에 설치되어 있는 트랩을 하나씩 해결해 나가는 방식으로 진행되던 「통곡 그리고…」를 기억하는가? 그 「통곡」의 후속작이 개발중에 있어 관심을 모으고 있다. 데이터 이스트가 만드는 트랩 제거 어드벤처 게임, 「소생」을 주목하라.

REVIVE...

▶제작사: 데이터 이스트 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 여름 ▶발매가 : 미정

미소녀 게임이라고 부르지 말라!

주인공은 17세의 고등학생이다. 여동생 키하루와 둘이 바닷가 마을에서 살고 있었다. 키하루는 주인공의 먼 친척으로 어릴적 부모를 교통사고로 잃고서 주인공의 집에 맡겨지게 된 것이다.

불행히도 주인공의 부모 역시 세상을 떠나고, 둘은 친척들의 도움으로 생활비며 학비를 간신히 조달하며 생활하고 있었다. 어려운 생활 속의 남매였지만 단 한 번도 자신들이 불행하다고 생각하지는 않았다.

어느날, 주인공에게 견디기 힘든 불행이 찾아든다. 여동생인 키하루가 실종된 것. 모든 일을 뒤로하고 여동생 키하루를 찾아 나선 주인공은 마을 어귀에 있는 '해양개발추진흥행'의 연구시설에 도착한다. 그곳에는 상상을 초월하는 함정과 공포, 그리고 너무나도 두려운 '진실'이 주인공을 기다리고 있었다.

전작에서 이어지는 시스템

전작에서 호평을 받은 것이 바로 이 TDS라는 게임 시스템이다. 게임속 던전 곳곳에 트랩이 설치되어 있고, 이 트랩은 아이템을 이용하여 무력화시키거나 제거하게 되는데, 여타 게임처럼 해결을 위해 사용할 수 있는 아이템이 하나가 아니라는 점이 특이하다.

예를 들어 아이템 중 오징어와 수면제가 있다고 하자. 맹견을 만나 자리를 피하고자 할 때 플레이어의 의지에 따라 둘 중 어느 것이나 사용할 수 있다. 여기서 수면제를 사용해서 위기를 피했다고 하면, 잠시 뒤에 등장하는 10년 동안 잠을 못 잔 미소녀에게 수면제를 줄 수가 없는 것이다(이것은 어디까지나 '예'일 뿐, 게임 속에 이런 이야기는 등장하지 않는다). 이처럼 아이템의 사용 여부에 의해 스토리가 변화하고 그에 따라 엔딩에도 영향을 끼치는 시스템을 가지고 있다.

미즈타니 나오

밝고 건강한 스포츠 소녀. 고등학교 3학년이다. 정품은 30만엔을 호가한다는 에어조던 1을 신고 있는 것이 눈에 띈다(아마도 복각판이겠지…)

오가와 키하루

플레이어의 여동생이자 이 게임의 히로인. 얌전하고 조용한 성격의 소유자이다. 키하루 뿐만 아니라 등장하는 모든 여성 캐릭터들이 튼튼해 보이는 다리를 가지고 있다

타카노 레이코

주인공이 한눈에 반해버린 연구소 직원. 감독이 요구했던 것보다 더욱 매혹적으로 디자인했다고 한다. 절대 일본인으로는 볼 수 없는 스타일

호다카 유즈키

얼굴에서부터 알 수 있듯이 놀란 토끼 스타일의 소녀. 으레 그렇듯이 겁많고 눈물 많고 소극적인 성격의 소유자이다. 이런 스타일이 한번 대담해지면 그것 또한 무섭다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN

COMING SOON...

시뮬레이션

■인터미디어 ■12월 ■7,800엔

속 첫사랑 이야기 -수학여행-

이미 PS로 발매된 바가 있다. 현지에서 호평을 받았을 지는 모르지만 국내에서는 혹평조차 없었으리 만큼 잠잠했던 게임이기도 하다. 그래픽을 향상시킨다고 하는 개발사 측의 말은 단순히 노출도를 향상시킨다는 말이 아닐지….

■데이텀 폴리스타 ■가을 ■6,800엔

룸메이트 더블 -두사람-

'자신을 좋아하는 두 여자가 세상에 있다'는 맥박 수 상승하는 발상을 기초로 하고 있다(역시 하나 보다는 둘?). 이런 저런 기대로 게임을 구입했다가 분노로 맥박수가 상승하지는 않을지 걱정이다.

어드벤처

■코나미 ■99년 봄 ■미정

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.3 -여행을 떠나는 시-

드라마 시리즈의 완결편. 그간의 시리즈에 없었던 멀티 히로인 시스템을 가지고 있다. 시오리나 미하루냐의 고민의 기로에 서보시길. 새턴으로 즐기는 마지막 두근두근 시리즈가 아닐까 싶다.

RPG

■로커스 ■11월 26일 ■5,800엔

위저드리 -릴가민 사가-

컴퓨터용 RPG의 시초격으로 볼 수 있는 고전미 가득한 게임 시리즈가 새턴으로 등장한다. 단순한 선만으로 이루어졌던 던전이 폴리곤 던전으로 변신하기까지 많은 팬들이 울고 웃었던 게임이기도 하다. 매니아를 자칭하는 게이머라면 반드시 거쳐야할 게임.

DC 레이싱

■세가 ■98년 말 ■미정

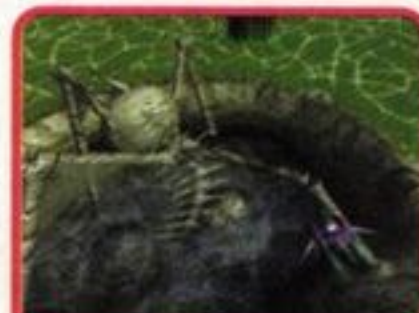
세가 랠리 2

'아케이드용에 비교해도 손색이 없는 작품을 만들겠다'는 것이 개발진들의 말이다. 그러나 화면과 게임 내용만으로 게이머들을 만족시키기에는 무리가 있지 않을까? 게이머들의 만족을 위해서는 '저렴한' 레이싱 컨트롤러의 발매가 필수일 듯.

DC 슈팅

■세가 ■미정 ■미정

가이스트 포스

하드웨어의 발매가 다가옴에 따라서 무수히 쏟아져 나오는 게임 타이틀들. 각종 장르로 봇물 터지듯이 등장하는 드림캐스트의 타이틀은 그 깨끗한 화면부터 눈길을 끈다. 이번에는 3D 슈팅게임을 준비하고 있다. SF감이 물씬 풍기는 3D슈팅.

DC 격투액션

■타이토 ■99년 봄 ■미정

2012 사이킥 포스

전작의 예로 미루어 볼때 PS로 이식되지 않겠는가 하는 예상을 비웃기라도 하듯 드림캐스트로 개발중이다. '격투게임'이라기 보다 슈팅에 가까운 플레이 감각이 악평을 받고 있는 타이틀이기도 하다. 어쨌거나 DC 서드파티의 수가 늘어나는 것은 기쁜 일.

■세가 ■98년 말 ■미정

버추어 파이터 3tb

동시 발매 타이틀로 거론되고 있지만 아직 확정적이지는 않은 듯하다. 현재 꽤 높은 완성도를 보이고 있는 것만은 사실이다. 드림 캐스트의 성능을 평가하는 잣대가 될 타이틀이기도 하다. 라우의 옷자락이 없는 개발 화면은 다소 마음에 걸린다.

DC 퍼즐

■컴파일 ■99년 3월 ■미정

뿌요뿌요 4

기본적인 시스템에는 거의 변화가 없는 가운데 다시 한번 여러 가지 '보수공사'로 구매욕구를 만들고자 하는 컴파일의 노력이 엿보인다. 당연하게도 그래픽은 엄청난 향상을 보인다. 캐릭터 디자인도 약간은 변화한 듯. 과연 뿌요는 어디까지 갈 것인가?

DC 어드벤처

■와프 ■99년 ■5,800엔

D2

드림 캐스트로 개발되는 게임중 최초로 화면이 공개되기 시작한 D2. 처음엔 멋져 보이던 개발화면들이 점차 감흥을 주지 못하게 되고 있는 실정이다. 와프도 느낀 바가 있었던지 돌연 발매일을 연기시켰다. 이제까지 공개된 것 이상의 퀄리티로 대규모 수정작업이 벌어질 듯 한데….

액션 리플레이 코드

기동전함 나데시코 - BLANK OF 3 YEARS

- 마스터 코드

F6000914 C305

B6000B00 0000

- 패러미터 변경 코드

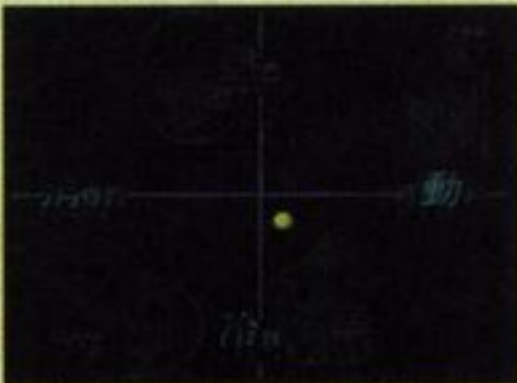
X좌표

1603E812 xxxx

xxxx자리에는 00B0(소극적)부터 0150(행동적)까지의 숫자중, 원하는 캐릭터의 위치에 해당하는 값을 넣으면 됨.

Y좌표

1603E814 yyyy

yyyy 00B0(열혈)부터 0150(냉철)까지의 코드중 원하는 값을 입력한다.

- 옵션 모드의 코드

코드를 입력한 뒤 세이브하고 액플을 끈 뒤 게임 시작.

- 사운드

1603B1E4 FFFF

1603B1E6 FFFF

1603B1E8 FFFF

1603B1EA FFFF

보이스

1603B1EE FFFF

1603B1F0 FFFF

1603B1F2 FFFF

.

2바이트씩 더함

.

1603B43E FFFF 까지

- 그래픽

1603B440 FFFF

1603B442 FFFF

.

2바이트씩 더함

.

1603B466 FFFF 까지

캡콤 제네레이션 2

- 마스터 코드

F6000914 C305

B6002800 0000

마계촌

- 무적

160C00AC 00FF

- 플레이어의 수가 줄지 않음

360C0060 0009

- 시간이 줄지 않음

160C00AA 0257

대마계촌

- 무적

30200931 0001

- 플레이어의 수가 줄지 않음

302007AD 0009

- 시간이 줄지 않음

102006D2 0959

- 개구리 안 됨

3020095E 0001

초마계촌의 코드

- 무적

360D02A4 0009

- 플레이어의 수가 줄지 않음

360D02AA 0030

- 점프가 몇 번이라도 가능

360D14BC 0000

샤이닝 포스 3- 시나리오 3

- 마스터 코드

F6000924 FFFF

- 자금을 무한대로

36030C5C 000F

16030C5E 423F

캐릭터의 상태 변경

- HP를 최대치로

1603aaa0 03E7

- MP를 최대치로

3603aaa2 00FA

- 레벨을 99로

3603aaa3 0063

- 공격력

3603aaa4 00FA

- 물리방어력

3603aaa5 00FA

- 민첩성

3603aaa6 00FA

- 이동거리

3603aaa7 0009

3603aaa8 0009

- 마법방어력(화염계)

3603aaaD 0063

- 마법방어력(얼음계)

3603aaaE 0063

- 마법방어력(전기계)

3603aaaF 0063

- 마법방어력(바람계)

3603bbb0 0063

- 마법방어력(빛계)

3603bbb1 0063

- 마법방어력(어둠계)

3603bbb2 0063

aaa와 bbb에는 캐릭터에 맞춰 다음의 표를 참조, 입력

캐릭터 이름	aaa	bbb
신비오스	3BF	3C0
예라	52A	52B
딘타레	3CA	3CB
로비	535	536
마스큐린	3D5	3D6
이셔	540	541
그레이스	3E0	3E1
갈롯슈	54B	54C
에이워드	3EB	3EC
제이드	556	557
오브라이트	3F6	3F7
헨코	561	562
이이런	401	402
퍼펫	56C	56D
쥬리안	40C	40D
게이트	577	578
시비루리	417	418
레리안스	582	583
엘디	422	423
에큐엄	58D	58E
젠	42D	42E
이사벨라	598	599
눈	438	439
브리짓	5A3	5A4
저스티스	443	444
게크롭스	5AE	5AF
호스트	44E	44F
로리	5B9	5BA
벤	459	45A
시우전	5C4	5C5
마뉴엘	464	465
레온	5CF	5D0
프랭크	46F	470
네오스티	5DA	5DB
아게네	47A	47B
푸로본드	5E5	5E6
무리시에	485	486
에블드	5F0	5F1
판덴	490	491
렌돌프	5FB	5FC
메디온	49B	49C
스피리터드	606	607
캠벨	4A6	4A7
쥬베이	611	612
신테시스	4B1	4B2
프리무리	61C	61D
우르드	4BC	4BD
마키	627	628
올트	4C7	4C8
타루크	632	633
루크	4D2	4D3
우노마	63D	63E
비나드	4DD	4DE
펜게치	648	649
제로	4E8	4E9
데이빗	4FE	4FF
하즈키	4F3	4F4
에트비	509	50A
그라시아	514	515
돈호트	51F	520

새턴人

끝인가?

울지마여….

감기에 걸렸습니다. 매일 아침 3분간의 재채기와 더불어 콧물 0.2리터 가량을 쏟아내곤 합니다.
누가 대신 일거리를 맡아주었으면 하고 다른 담당자들을 처량한 눈으로 바라봅니다.
이런! 오늘도 모두들 나가버리는군요. 어쩔 수 없네요.
키보드에 콧물을 쏟으며 계속해서 여러분의 사연에 답변을 해나갑니다. 훌쩍~.

안녕하세요. 가지님. 얼마 전 첨으로 새턴을 해 봤습니다. 어떻게 하게 되었는가 하면 엄마에게 반에서 1등을 하면 새턴을 빌려달라고 졸랐습니다. 다행히 1등을 했죠(뒤에서가 절-대 아닙니다). 성적표를 보여드렸더니 새턴을 빌려주시더군요(다른 엄마라면 사 줄 수도 있을 텐데…). 집에서 상당히 멀리 게임용품 대여점까지 날아갈 듯한 기분으로 갔습니다. KOF '97과 프린세스 메이커 3를 빌리려고 했…는데 아저씨께서 KOF '97은 램팩이 없어서 안 된다는군요. 크흑…. 그래서 꿩대신 닭으로 KOF 대신 포켓 파이터를 빌렸습니다. 어차피 기대를 하지 않은 만큼 포켓파이터는 별로 재미가 없었지만 프메 3는 정말 재미있었습니다. 마지막날, 엄마가 연속극 봐야된다고 자꾸 게임기를 끄라고 했지만 전 끝까지 했습니다(엄마 미워…). 특히 바캉스 장면은 너무 예쁘더군요. 또 하고 싶다. 4번 했는데 2번은 프린세스가 되고 나머지는 하녀가 되더군요. 근데 남국의 프린세스 엔딩을 보려고 남국의 드레스를 입혔는데 그냥 프린세스가 되더군요. 어째서 그런지 혹시 아십니까?

PS 1. 지금 막 도깨비불에 대한 호기심 천국을 보고 있는 중입니다. 저는 정말 봤어요. 수련회 때 봤는데 새파랗고 약간 흔들리는데 생각보다 예쁘더군요. 가지님은 도깨비불을 보셨습니까(참고로 제 친구 2명도 봤습니다).

PS 2. 파워 점수는 독자들에게 어떤 방법으로 지급되나요? 꼭 가르쳐 주시길…

음, 게임기를 대여해서 할 수 있는 곳이 있다는 얘기는 오늘 처음 들었네요. 게임기 가격은 비교적 비싸기 때문에 대여해서 하는 것도 좋은 방법의 하나겠네요. 그렇지만 일등의 대가가 겨우 몇 일 동안의 행복이었다는 것은 제가 들어도 섭섭한 얘기네요. 해결책을 제시해 드리겠습니다. 종종 등장하는 가지의 무책임 해결책 서비스!

첫 번째, 계속해서 일등을 하는 겁니다. 우선 등교를 일등으로 하고, 그 다음은 식사도 일등으로, 그리고 자는 것도 일등하고, 밥도 일등을 하는 겁니다. 일등을 했으니 어머니도 두말 없이 게임기를 빌려주실 겁니다.

둘째! 어머니에게 사달라고 조르는 겁니다. 질기게….

셋째, 게임기를 사세요….

…울지 마세요. 제가 뭐 이렇죠 뭐….

추신에 관한 답변으로 마무리하죠.

답변 1. 못 봤습니다. 봤어도 뭔지 몰랐을 겁니다. '저게 도깨비불이다'라고 누가 가르쳐 주지 않는 한은….

답변 2. 각 코너 별로 사연이 채택되면 해당 점수를 받는 겁니다. 점수는 저희 막강 객원 기자들이 차곡차곡 집계를 해두고 있다가 선물 잔치 때가 오면 '펑' 터뜨린답니다. 점수가 써 있는 종이쪽을 매번 보내드린다던가… 그런 일은 절대 없습니다.

안녕하세요 저는 지금 SS 유저이지만 DC로 탈바꿈할 것입니다. 이유는 첫째 제가 이 세상에서 제일 좋아하는 게임인 VF 3tb가 이식된다는 것 때문입니다. SS에 미정으로 있어서 오랫동안 기다렸는데…. 뭐 SS로 이식된다고 해도 DC만큼 퀄리티가 나오진 않겠지만…. 둘째, 내가 아는 인배형도 DC로 바꿀 것이라고 해서(썰렁). DC가 국내에 들어오면 대충 얼마입니까? SS로 버파 3가 나올 줄 알고 파이터즈 메가믹스로 열심히 연습에연습을 거듭해서 준비가 다 됐는데… 그런데 DC로 나오다니(흑흑). DC발매 후 파워에도 DC코너가 마련될까요? 되었으면 하는 바램입니다. 그럼 안녕히 계세요.

드디어 이번 달이군요. 드캐의 발매. 저도 개인적으로 기대를 하고 있습니다만, 현재 의견이 분분합니다. 의견이란 '역시 훌륭하다'라는 것과 '기대에 못 미친다'라는 두가지입니다. 직접 보지 못한 이상 저로서는 할말이 없네요. 제발 멋진 하드웨어가 되어주길. 그리고 이식되는 게임도 개발되는 게임도 훌륭한 모습으로 등장해 주길 바랍니다. DC의 현지 가격은 29800엔으로 확정되었습니다. 이것이 대한해협을 건너오면서 바닷물을 듬뿍 흡수합니다. 세관을 거치며 더욱 거대한 모습으로 변신합니다. 매장까지 오는 길에 한국의 맑은 공기를 마음껏 흡수하면 더욱더 커지기도 하지요. 요컨대, 중간에 어떤 과정을 거치느냐가 최종가격 결정에 중대한 변수가 되는 겁니다. 대한해협의 물을 얼마만큼 먹느냐, 세관에서 얼마나 영양주사를 맞느냐, 매장까지 오면서 얼마나 많은 대한민국의 공기를 흡수하느냐에 의해 가격이 결정됩니다. 한가지 분명한 것은 현지보다 싸지는 않으리라는 점이죠. 그래도 예측을 해보라고 말씀하시면, 전 싫다고 답변할 겁니다(뒷감당 못하니까…).

안녕하세요. 가지님. 어느새 가을이 왔군요. 요즘은 이상기온 때문에 단풍 보기도 힘들지만, 저의 마음구석까지 물들게 하는 그 계절이 벌써 와 버렸어요. 이번 가을은 여느 때보다 쓸쓸할 것 같아요. 제가 너무 계절 타령만 했군요. 실은 저희 형이 다음주 월요일날 군대가요. 친형은 아니지만 친형보다도 따뜻하게 대해 주었던 그 형이…. 아주 헤어지는 것도 아니고 잠깐 헤어지는 건데도 왜 이렇게 허전하고 안타까운지 모르겠어요. 저희 형은요, 게임을 아주 잘해요. 특히 아케이드 게임을요. 철권서부터 KOF, SF 등 못하는 게임이 없어요. 제가 게임을 처음 접하게 된 것도 형 덕분이었어요. 형이 물려준 재믹스로 게임을 밤새 했죠. 지금 형의 나이 22. 내 나이는 16. 무려 6년 차이나 나는데, 형은 전혀 저를 얕보거나 무시하지 않았어요. 오히려 친동생처럼 생각한 것 같아요. 마지막으로 형에게 하고 싶은 말이 있어요. 형 군대가서도 몸 건강해야 돼. 형 사랑해

형이 군대를 가는군요. 소중한 사람을 떠나 보내는 것은 상당히 힘든 일입니다. 상대가 누구더라도 말이죠. 나이 차가 많은데도 불구하고 귀성군을 존중해주던 형님, 그리고 게임의 길로 이끌어 준 형님. 참 고맙고 소중한 사람이겠네요. 그런데 떠나는 사람의 입장에선 말이죠. 누군가가 자기를 기다리고 있다는 것이 참 든든하고 힘이 된답니다. 아쉬워만 할 것이 아니라 형에게 '기다리는 사람'이 사람이 되어 드리세요. 이제까지 귀성군을 소중하게 대해준 사람인 만큼…. 몇 년이 지난 어느 날 거무튀튀한 피부에, 단단해진 몸을 가진 사람이 돌아와서 귀성군과 다시 한번 우정을 나눌 날이 올 겁니다. 군대 잘 다녀오세요. 귀성군의 이름 모를 형님~.

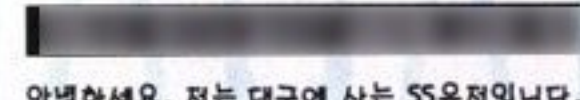
아- 가지형님. 전 대전에 사는 중 2의 김태원이라고 합니다. 전 8월호에 나왔던 영식이의 짝궁입죠. 그런 덕분에 영식이를 통해 POWER를 많이 보았습니다. 요즘 새턴 코너에 드림캐스트가 아주 많이 나오던데 이유가 뭡니까? 차라리 드림 캐스트코너를 개설하여 정보를 주시던가 해주세요. 새턴 산지 1달밖에 안됐습니다. 근데 1달 후면 드림캐스트라니…! 저에게 차라리 벼락을…. 이제 새턴은 SFC가 되는 건가요? 아 이젠 정말 끝인가요. 어쩔 수 없이 드림캐스트… 으아악 안돼-드림캐스트라니 Sega 너무하네요. 꼭 살아남길 빌며. 그럼 2×1000!

PS. POWER 6주년을 축하합니다.

또 다시 날아왔군요. '새턴코너에 드림캐스트 웬말이냐' 운동의 편지가. 저로서도 참 난감합니다. 새턴 타이틀은 눈에 띄게 줄었습니다. 또한 소개되는 것들도

예전 누가 찾지도 않을 정도의 함량 미달 작품들이 많습니다(소개 안한 작품들이 전부 그렇다는 것은 아닙니다만). 반면에 드림캐스트에 관한 정보는 하루가 다르게 늘어가고 있습니다. 근 시일 내에 파워에도 코너의 역전이 일어날 확률이 높습니다. 냉정하게 얘기하자면, 공개되는 새턴 정보만으로는 한 기종의 코너를 꾸미는 게 힘든 상황입니다. 죄송하지만 어쩔 수 없군요. 그러나 새턴人 코너는 언제까지나 새턴人입니다. 드림캐스트 3가 나오더라도 말이죠.

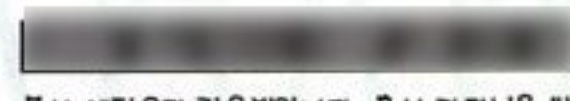
안녕하세요 가지님 전 크리스를 꼭 빼 닮은 강성윤입니다(진실을 말하고 투항하래 저팔계야). 저는 SS를 가지고 있지 않습니다. 그러나 저의 친구와 어느 모 게임점 아주머니의 사기에 대하여 이야기를 올리겠습니다. 저는 게임파워를 나날이 읽고 있기 때문에 친구는 나에게 같이 CD를 사자고 부탁했지요. 그래서 그 모 게임점에 갔는데 CD는 RPG 밖에 없는 것입니다. 그런데 거기에 샤이닝 포스 3이 있었습니다. 저는 아주머니에게 물었죠. "이거 게임파워에 공략 나와요?" 하고 말입니다. 그러자 아주머니는 태연하게 나온단다. 호호호" 그래서 안심하고 샀는데…, 쿵! 너무나도 어려웠습니다. 싸움은 모두 3번밖에 못했습니다. 그리고 친구는 나에게 간절히 파워가 나오면 가르쳐달라고 했습니다. 이번에 11월호가 나왔는데 샤이닝 포스 공략은 없었습니다. 친구에게 그 말을 전하자, 그대로 기절 초풍! 가지님 보기에는 별거 아닐지 모르지만, 매 맞아가며 산 CD인데 제 친구가 불쌍해요~.

샤이닝 포스 3 공략 건에 대해서는 무척이나 죄송스럽게 생각하고 있습니다. 분명히 공략 예정이었고 실제로 필자가 공략을 위해 게임을 플레이하고 있었습니다. 변명입니다만, 게임의 발매일이 워낙 늦었던 터라 발행일까지 클리어하는 데 실패하고 말았습니다. 일본 현지의 잡지사 같은 경우는 제작사로부터 발매일 이전에 게임을 공급받기도 하고 여러 가지 관련자료를 동시에 공급받습니다. 반면에 우리나라 잡지사의 경우 특별한 경우를 제외하고는 게임이 발매되고, 우리나라에 들어와야 게임을 구해서 플레이 할 수 있고 관련된 정보도 일본에 비해 턱없이 부족한 실정입니다. 당연히 공략에 많은 시간이 소요되게 마련입니다. 될 수 있으면 많은 게임의 공략을 넣고 싶지만 게임 자체의 발매일과 저희 책의 발행일이라는 걸림돌이 늘 저와 파워를 막아서곤 합니다. 하지만, 왜 게임점 아줌마의 말씀을 곧이곧대로 들으셨는지…. 그 아주머니는 저희 필자가 아니랍니다. 아주머니들의 무책임 발언에 혹하는 일이 없으시길 저팔계군.

안녕하세요. 저는 대구에 사는 SS유저입니다. 저는 한달 전부터 구기종 게임기를 모으고 있습니다. 지금까지 MD, FC기종을 모았습니다. 그런데 가지형, 궁금한 게 있습니다. SS는 소프트웨어가 많은데 MD는 왜 재미있는 책이 별로 없습니까? 재미있는 책 좀 없을까요? 그리고 MD 같은 구기종이 공략되어 있는 옛날 파워는 없나요? 있으면 몇월호인지 그리고 지금 살 수는 있는지가 무척 궁금합니다. 그리고 전 요즘 SS용 슬레이어즈 로열 2를 재미있게 하고 있습니다. 가지형은 해보셨는지요. 무지 재밌습니다. 그리고 KOF '98은 언제 나왔습니까? 파워에 한번도 실리지 않았는데 어떻게 된 겁니까? 무지무지 궁금하니 꼭 좀 알려주세요. 그리고 좀 늦었지만 게임파워로의 새단장 축하드립니다.

올드 게임에서 화려한 재미를 바라시고 계시다면 잘못 짚으신 거네요. 화려한 화면과 알록달록한 게임이 좋다면 최근에 발매되는 게임 중 '비주류 게임'을 하는 편이 올드 게임보다 즐거울 수도 있습니다. 올드 게임이 재미를 주는 이유는 외양보다 내실을 기한 여러 가지 노력의 흔적들, 미묘한 즐거움을 발견할 수 있다는 것입니다. MD에도 FC에도 재미있는 오락이 산더미 같습니다. 재미를 느끼는 방법을 바꿔 보시는 게 도움이 될 것 같네요. KOF '98이 나온 지는 벌써 몇 달이 지났군요. 당분간 파워에서는 킹 오브 파이터즈 98에 관한 기사는 싣지 않을 예정입니다. 98이 기대작이 아니어서는 아닙니다. 상황이 된다면 싣어볼 생각이지만 너무 기대는 하지 마시길. 그 대신 더욱 완성도 높은 아케이드용 게임들을 많이 다룰 예정입니다. 킹오파만 바라보다 다른 좋은 게임을 놓치는 일이 없기를 바랍니다.

아트갤러리 단골 장원맨, 경배군이군요. 제발 이쪽에 그림 좀 보내지 좀 마세요 좀. 너무 잘 그린 그림이라 안 뽑을 수가 없지 않습니까? 제발 아트갤러리로 만족하시길. 하지만 다시 봐도 고개가 끄덕여 지는군요. 수고했습니다.

우리 엄마의 날벼락이 떨어졌습니다. '오락실 금지령'. 할 수 없이 그만 다니기로 결심했습니다. 너무 힘들었긔! 하지만, 돈을 모아 KOF '97이나 사렵니다. 98은 플레이도 제대로 못해보고…흑. 가지님이 부러워요. 여자가 아니라서. 전 지금까지 엄청난 천대를 받으면서 오락실을 다녔거든요. 아쉬워요. 왜 순수한 게이머의 의도를 몰라주는 것일까…. 또 지방이라서 소프트 구하기는 하늘의 별따기에요. 비싸긴 비싸고 신작은 하나도 없어요. 이번 시험 끝나고 서울 한번 올라갈 겁니다. KOF '97 살 건데, 제 친구는 피아캐럿이나 센티멘탈 사라고 꼬십니다. 난 연애 시뮬 싫단 말이다~아!

지방 유저의 설움, 여성 게이머의 설움이 가득히 담긴 사연이군요. 눈물이 멈추지 않습니다. 당분간 아케이드의 여왕이 될 꿈은 접어두어야 하겠군요. 그 대신 비디오 게이머로 다시 태어날 기회를 잡은 셈이네요. 신작 게임을 구하러 굳이 서울까지 올라올 필요는 없다고 생각되네요. 제가 도움을 드리죠.
자! 자! 이곳 새턴人을 보고 있는 남자 게이머 여러분! 지방에 있는 여성 게이머의 꿈을 꽃피우기 위해서 가지고 있는 재미있는 게임, 혹은 신작을 그녀에 보내줍시다. 여러분들은 게임을 제공하고, 그 대가로 취미를 같이하는 여성 게이머 친구를 얻는 겁니다. 망설이지 마시고 위의 주소로 팍팍~! 보내주세요! 후훗!

불사 새턴유저 김윤범입니다. 혹시 가지님은 쌀가마를 날라보신 적이 있으십니까(난데없이 웬 쌀가마?) 저는 시골에 삽니다. 지금은 가을이구요. 시골과 가을은 바로 추수랍니다. 도시인들은 황금들판에 허수아비가 서있는 것 등 풍요에 가득 찬 모습을 생각하지만 당사자는 죽을 맛입니다. 40Kg짜리 가마니를 어깨에 매고 경운기에 실노라면 자연과 한 몸이 된 느낌을 느낄 수…없답니다. 무조건 힘듭니다. 지금도 파스 붙인 자리가 쑤시는군요. 우~ 일해서 번 돈으로 블랙 매트릭스와 수퍼 로봇 대전 F(새턴 산지 얼마 안돼서 못해봤음)를 사기 위해서 두 눈에서 파란 불을 뿜으며 일했죠. 장장 6시간이 지나 해가 꼴딱 넘어 가서야 일이 끝났습니다. 그것이 저의 보상받을 수 없는 일요일의 끝이었습니다. 두 개의 게임은 제 돈으로 지갑을 홀랑 뒤집어서 구입했습니다. 엉~ 팔이 떨려서 못 쓰겠습니다. 안녕히 계세요.

결실의 계절 가을도 서서히 저물어 가고 이젠 눈을 기다릴 시기가 다가오는군요. 그러고 보니 한창 바쁠 때군요. 자연과 하나가 되어 CD를 바라는 농군, 윤범군의 팔 아픈 이야기가 저녁 노을과 함께 아련히 젖어오네요. 저도 마감만 아니라면 당장 달려가서 이 넘치는 힘을 경운기와 쌀자루에 쏟아보고 싶습니다만, 시간이 허락치를 않는군요. 마감이 끝날 때까지 쌀자루와 경운기를 제자리에 놔두신다면…. 글을 읽어보니 집안일을 도와주고 용돈을 타려 했던 것 같은데 맞나요? 굳이 대가를 위해서가 아니라도 집안 일이라면 당연히 도와야 하는 거죠. 어쨌든 간에 원하는 게임을 구할 수 있어서 잘됐군요. 열심히 플레이하시길 바랍니다.

전 SS를 갖고 있는(공사중) SS인입니다. 이름은 민찬식이구요. 요즘 친구들이 '새턴이 망하는데 왜 하나?' 고 물어봅니다. 이 물음은 저의 마음에 비수를 꽂습니다. 으헉! 전 수퍼 로봇 대전 F에 미쳐 SS를 샀습니다. 그 땐 F젠에 흥분하였는지 그냥 사버렸습니다. 그때부터 이때까지 즐긴 게임은 몇 일전 다 깬 F완결, 일본축구팀의 감독이 되자 등의 게임입니다. 과연 새턴이 망한다고 말해야 할까요? 그건 아닙니다. 수많은 게임 중 저는 극소수의 게임만 즐겨봤을 것입니다. 저는 나머지 무한한 게임들을 즐겨보고 DC를 사던지 할 것입니다. 가지님이 몇월호인지는 모르겠지만 잘살던 부잣집이 망해도 몇 년은 더 버틴다는 말씀을 하셨습니다. 그 말을 새겨듣고 요즘에는 레이어스를 하고 있습니다. 레이어스를 안 해보면 SS인이 아니라는 소리에 당장 친구에게 빌려 하고 있습니다. 모든 게이머들이 이 세상에 버려진 게임들을 다시 플레이할 그날을 기약하며, 이만 줄이겠습니다.

구구절절 옳은 얘기군요. 박수를 보냅니다. '짝짝짝짝짝짝짝!'

반갑습니다 가지님. 전 SS가 있습니다. 그런데 어느 날 친구와 친구네 동네에 있는 '우주 오락실'로 한 판 때리러(?) 갔습니다. 그 집 주인은 할아버지이신데, 어쩌다 할아버지가 계신 곳 근처에 있는 게임을 하게 되었습니다. 우리 둘 다 성격이 비슷하고 소심해서 작고 아기자기한(…) 게임을 시작했습니다. 한창 정답게 즐기고 있는데 실수로 게임은 중간에서 끝나고 말았습니다. 그게 마지막이라 아쉬운 얼굴로 막 가려는 순간, 할아버지께서 저희를 부르셨습니다. 그러더니 100원을 주시면서 "자 한판 더 해봐" 하시는 것이었습니다. 고맙다고 정확히 1265428번(……)이나 했더니 할아버지께서는 "됐어~"하시면서 살짝 미소지으셨습니다. 그 후로 전 몇 번이나 그 오락실에 들리게 되었습니다(그 목적은?). 정말…참…그 오락실은 정이 철철 넘쳐흐르는 것 같아요. 그…근데 그 후로는 전혀 그런 일이 없었습니……흑.

편지 봉투에 자신의 이름과 제 이름을 써보내 주셨군요. 저는 처음에 욕이 써 있는 줄 알고 깜짝 놀랐습니다. …무슨 말이냐면……신경쓰지 마세요.
아 사연! 흐음~ '베리 베리 굿 아이디어'입니다. 아주 좋은 방법을 배웠습니다. 나중에 오락실을 개업하면 한번 써먹어 봐야겠습니다. 할아버지의 그 같은 행동을 저희처럼 학식 있는 사람들 사이에선 '고단수 상술'이라고 합니다. 보기 좋게 할아버지의 늪에 빠지셨군요. 100원을 바라는 덕규군은 자꾸만 자꾸만 우주 오락실의 블랙홀로 빠져 들어가게 될 겁니다. 농담입니다(70퍼센트 정도만).

특급 알짜 정보

세관에서 '보물'을 캤다!

GO NIW

"25~35만원대의 플레이 스테이션을 10만원에 살 수 있을까?" 물론 살 수 있다. 플스뿐만 아니라 수 천만 원 짜리 스포츠카 '포르쉐'를 850만원에, 수 십만 원 하는 삼성하드를 1만원에 구입할 수 있는 곳이 바로 '세관'이다. 세관에서는 압류된 물품을 보관했다가 1개월이 지나도 찾아가지 않을 경우 일반인에게 '경매'의 형태로 판매하고 있어 유명 외제품을 저렴하게 구입할 수 있다. 아직까지 일반에게는 잘 알려지지 않아 '신비'롭기만 한 이 유통형태의 허와 실을 벗겨보고, IMF 시대에 맞는 물품을 구입해 보자.

정말 그 가격에 살 수 있을까???

세관에서 공매되는 물품의 가격대는 가히 놀랄만하다. 앞서 밝힌 '포르쉐(944)'는 우리 나라에 두 대밖에 없는 것으로, 정확하게 850만원에 거래됐고, 2백만 원을 웃도는 등산화 24 켤레가 절반가격인 1백만 원에 낙찰되기도 했다. 또한 140만원이었던 Diallogic Card라는 물건은 4만원에 낙찰되기도 했다.

고가의 물품이 이렇게 싸게 거래될 수 있는 데는 이유가 있다. 앞에서 예로 든 Diallogic Card라는 ARS 장비에 들어가는 고가장비 중의 하나로, 그 분야의 전문가 아니면 좀처럼 알기 힘든 물품이다. 따라서 가격이 한없이 떨어지게 되는 것이다. 또한 포르쉐와 같이 형식승인 등 복잡한 절차로 인해 더욱 가격이 떨어지는 등 다양한 케이스가 있다.

그러나 모든 물품이 그런 것은 아니다. 실제 거래되는 것보다 약간 싸거나 심지어 비싼 느낌을 주는 물품이 있다. 과연 어떤 물품이 있는지 알아보자.

850만원 대의 포르쉐

게임기, 컴퓨터, 밥솥, 선박, 팬티…

여자와 비행기 빼고 다 있다!

밀수나 압수, 관련법 규정 때문에 한국에 들여오지 못하는 물건은 모두 세관에 보관된다. 이를 나라에서 일정기간 보관하다가 일반인들에게 공매를 통해 파는 것이 세관공매인 것이다. 물론 일반 공매와는 틀리며, 나라에서 매각하는 부동산 경매와 같은 형태다.

세관의 특성상 해외에서 들여오는 전기·전자·기계류, 섬유·의류, 농수산물·의약품·의료기, 귀금속·액세서리, 스포츠용품, 자동차·중장비·선박(부품포함) 등 이곳을 거치지 않는 물품이 없을 정도다.

그중 게임 부분은 아케이드용 대형 게임기에서 가정용 게임기, 미니게임기, 게임팩, 게임CD, 주변기기에 이르기까지 다양한 물품들이 거래되고 있다. 또한 애니메이션 관련 제품, 캐릭터 상품 등 탐나는 물건이 가득하다.

좌측의 표는 세관공매정보 인포샵(IP) 회사인 넷인웹에서 제공하는 자료 중 '게임관련' 품목 중 일부를 발췌한 것이다. 표를 보면서 어떤 물품을 고르는 것이 좋을 지 알아보자.

우선, 물품명이 명확하지가 않다. '게임기 팩'이라 해도 어떤 게임인지 알기 어렵고 '게임CD'라고 해도 PC게임이 포함되어 있기 때문에 구분이 어렵다. 통신에 올라오는 물건들의 자세한 스펙과 내용은 각 세관에서 제공하는 정보대로 올리는 것이기 때문에 그 이상은 알기가 어려운 것이다. 따라서 가장 확실한 방법은 세관을 직접 방문하는 것이고, 그렇지 않을 경우 간혹 사진으로 공개되는 물품과 '디디콩 레이싱' '닌텐도 게임보이' 등과 같이 구체적인 상품명이 게재된 상품을 고르는 것이 좋다.

두 번째로, 개수와 가격이다. 가장 윗줄에 게재된 1천만 원을 넘는 '오락게임기'나 개수가 1천 개를 넘는 '게임팩'이나 총액이 6천 3백만 원인 '디디콩 레이싱'은 일반인으로서는 감히 가까이할 수 없는 것들이다. 이 같은 상품들은 보통 만물상이나 소매상 등에게 걸맞은

상품들이고, 일반인들에게는 개수가 1~2개인 상품이 적합하다. 특히 값싼 게임팩이나 CD보다는 수십만 원 대의 PS, SS, N64와 같은 게임기를 노려보는 것도 좋을 것이다.

가끔씩 사진자료가 올라오기도 한다. 세관에 들어오는 각종 제품들

다마고치도 있다!

미국 NFL 마스코트 인형

세관공매정보의 파발마

넷인웹(NET IN WEB)

넷인웹사(대표 박달홈)는 PC통신을 통해 전국 4개 세관이 확보한 수천 여 개의 제품에 대한 공매정보를 서비스하고 있다.

하루평균 7백 여명이 이용한다는 세관공매정보는 세관별, 제품별로 검색을 할 수 있고, 경매절차에서 제품선정, 판매현황, 뒷 이야기에 이르기까지 다양한 DB를 구성, 정통부 주관 「데이터베이스 대상」을 수상하기도 했다.

넷인웹의 메뉴 중 '경매팁'은 상당히 유용한 것으로, 특히 최근 현장에 나가지 않고 PC통신에서 바로 경매 주문을 할 수 있는 서비스인 '경매이벤트'를 마련, 좋은 반응을 얻고 있다.

이 정보는 나우누리에서 'GO AUCTION', 천리안, 하이텔, 유니텔, 넷츠고에서는 'GO NIW'를 입력하면 되고, 분당 이용료는 300원이다.

문의: 3444-6770, 3444-6992

넷인웹에서 제공중인 천리안 'NIW' 포럼

게임관련품목

공고번호(공매번호)	물품명	개수	가격(원)
한5차(1244)	오락게임기	1대	10,393,400
한5차(452)	게임머신	4PKG	3,101,830
한5차(159)	비디오게임	50PCS	7,906,140
김4차(41427)	SONY 게임스틱	1개	118,800
인95(65)	비디오게임팩, 게임CD등	1,697개	2,860,060
인95(4)	휴대용 게임기	310	609,520
김4차(42143)	게임조정기	3개	106,920
김4차(42142)	게임팩	50개	297,000
김4차(42132)	게임조정기	2개	71,280
김4차(42086)	게임팩	13개	77,220
김4차(42077)	게임용	160개	950,400
김4차(42054)	게임팩	20개	118,800
김4차(42045)	게임CD	120개	712,800
김4차(42042)	닌텐도 게임보이	3개	213,840
김4차(42031)	게임CD	250개	2,970,000
김4차(41996)	v-게임(게임보이)	2개	511,070
김4차(41975)	게임CD, 팩	220개	2,613,600
김4차(41785)	게임기팩	400개	2,376,000
김4차(41703)	게임카드	8개	95,040
김4차(41637)	게임기부속	2개	11,880
김4차(41628)	게임용CD	1개	41,580
김4차(41427)	게임스틱	1개	118,800
김4차(41298)	게임팩	18개	106,920
김4차(41130)	게임기	1개	118,800
김4차(41018)	게임팩	45개	267,300
김4차(41017)	V-게임기(게임보이)	4개	475,200
김4차(40986)	게임기용팩	25개	297,000
김4차(40984)	V-게임기(게임보이)	2개	237,600
김4차(42671)	게임기용팩 디디콩 레이싱	1,008개	63,787,270
김4차(42382)	전자오락게임기부품	2개	1,534,160
김4차(40805)	게임기용팩	10개	357,260
김4차(40616)	게임팩	8개	60,440
김4차(40306)	게임CD	1개	22,660
부4(711)	팬시매트게임기	120C/T	44,479,812
부4(262)	게임기회로판	100PCS	146,022,540
부4(261)	게임기회로판	70EA	102,215,770
한67(71)	V-게임기(게임보이)	13	695,620
인67(5)	휴대용 게임기	310	1,219,050

세관공매 실전편

① 구입물품 선정

통신에서 자신이 필요한 구입 물품을 고르자. 다음, 판매현황 메뉴에 들어가 물건의 판매유무를 확인한다. 아직 팔리지 않았다면 그 물품의 공매번호, 품명, 수량, B/L넘버(보훈복지공단은 공단번호, 품명, 수량, 위탁세관)를 적어 창고로 가자.

② 물품 현지확인

창고에 가서 물품의 상태유무와 수량 등을 눈으로 직접 확인하자. 물품을 확인하기 위해서는 위의 항목들이 반드시 필요하다.

③ 입찰 서류 준비

사업자등록증 사본 / 인감증명서 / 인감 3개가 필요하다. 단, 사업자등록증이 없을 경우는 빌리면 된다. 이때는 빌려준 사람의 '위임장(대리인감계)'이 추가된다.

⑤ 보증금 납부

우선 입찰장으로 가자. 우선 예시된 가격의 5%인 보증금을 세관에 내고 영수증을 받는다.

④ 입찰 참가

먼저 준비해간 서류를 공매 진행자에게 제출하자. 그러면 입찰서를 나누어 줄 것이다. 여기에 공매번호와 품명, 그리고 가격을 적어 '보증금 영수증'과 같이 입찰 시간 내에 투함하면 된다.

경매에서 가장 중요한 것은 물품의 선정이다. 공매되는 물품 중에서 자신만이 아는 장비들이 있지 않나 자세히 살펴보는 주의가 필요하다. 특히 게임의 경우, 전문성이 있기 때문에 가능성은 더욱 크다.

경매는 전국 세관마다 1주일에 한 번씩 정해진 요일에 실시된다. 김포세관은 매주 목요일, 서울세관 수요일, 부산은 금요일, 인천은 화요일에 각각 열고 있다. 참가자는 대부분 만물상을 운영하는 이들로 10여 명에 불과한 세관도 있다. 또한 경매는 7차까지 진행되는데 한번 유찰할 때마다 가격은 10%가 내려간다.

경매에 참가하기 위해서는 이 같은 사전 지식이 절대적으로 필요하며, 초보자가 하기에는 약간의 어려움이 있다. 통신 등을 통해 입찰참가 이후의 '낙찰자의 결정', '계약의 체결', '물품인도' 등의 절차와 '입찰시의 유의사항' 등에 대한 지식을 쌓아야 할 것이다.

각 세관 연락처

- 보훈복지공단 : 서울본사 (02) 3438-3092~4 / 서울 서초구 반포동 723-26 대동빌딩 4층 부산영업소 (0523) 388-1782
- 김포세관 : (02) 660-5483 / 서울 강서구 공항동 150 김포공항 화물청사 2층
- 서울세관 : (02) 544-3711 / 서울 강남구 논현동 71번지
- 인천세관 : (032) 887-3448 / 인천 중구 항동 7가 1-18번지
- 부산세관 : (051) 460-6224 / 부산시 중구 중앙동 4가 17번지

사랑은 쟁취, 공매는 실천!

세관공매는 원칙적으로, 미성년자는 참가할 수 없다. 때문에 일반 독자들이 직접 참가하기엔 어려움이 있음을 미리 밝혀둔다. 오히려 도매 유통업자나 중소업체 경영자들이 더 혜택을 많이 누릴 수 있는 것이 세관공매. 그러나 일반인들도 많이 참여하고 있는 추세이고, 미성년자들도 어른들의 손을 빌리면 충분히 가능한 일이다.

또한 굳이 세관공매를 이용하지 않더라도 한국보훈복지공단을 찾는 방법이 있다. 세관위탁판매장인 한국보훈복지공단에서는 일반 이용자들이 경매에 참가하지 않고도 전시된 물건들을 살 수 있도록 판매를 하고 있다. 가격이 싼 한 두개의 물건을 사기 편리하다.

사랑은 쟁취하는 것이라고들 한다. 진취적인 자세를 의미하는 말이다. 어려울 것만 같은 공매, 가뜩이나 어려운 시대, 사랑을 쟁취하듯 '실천'의 미덕이 필요한 때다. P

NINTENDO 64

연구실

그 동안 GB 매니아들의 공통된 불만이었던 단색의 화면을 컬러로 바꾸고 새로이 등장한 GB컬러!
10월 21일 발매된 GB컬러(8,900엔)의 스타트는 한마디로 대성공이었다. 빠르면 11월부터는 월 생산 100만대가 될 수도 있을 정도로 GB에 대한 유저들의 열정은 대단했다. 그러나 GB컬러는 단순히 흑백에서 컬러로 변하기만 한 것은 아니다. 그 외에도 수많은 성능 향상과 기존의 GB시리즈에서 불편했던 점들을 대부분 수정하거나 업그레이드 한 상태로 나타난 것이다. 또한 새로운 기능인 적외선 통신 기능은 더욱더 유저들을 흥분하게 한다.
우리나라에도 수많은 GB유저들을 위해서라도 GB컬러가 하루빨리 정식 수입이 이루어지기만을 기대한다.

GB의 화려한 변신은 완벽 그 자체였다!

10월 21일 일본에서 드디어 발매된 GB컬러. 적외선 통신기능을 새로이 탑재하는 등, 시리즈 최신의 머신에 어울리는 진화를 보이고 있는데, 자! 지금부터 컬러 GB의 모든 것을 파헤쳐 보자.

GB컬러의 매력 탐구!

GB컬러는 지금까지 발매된 GB소프트를 그대로 사용할 수 있는 호환성을 가지면서도 많은 파워 업을 보이는 최신 하드웨어이다. 현재 여러 회사에서 휴대형 게임기가 발매되고 있긴 하지만, 보급대수와 소프트의 수에서 보더라도 GB를 따라올 것은 없다. 이러한 이유로 GB컬러 본체를 이미 산 사람과, 앞으로 살려고 생각하고 있는 사람은 체크가 필수!

이제 본체 각 기능의 소개에서 컬러 대응소프트의 정보까지 모두 알아보자.

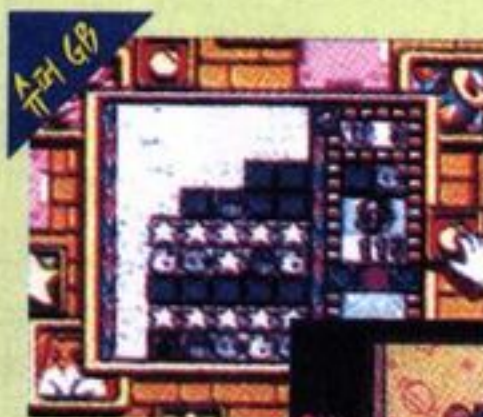
GB컬러의 가능성은 과연 어느 정도인가?

GB컬러 본체는 모두 6색. 그 중에서도 파랑, 보라, 스켈톤(투명)은 순수한 닌텐도 정품 GB 시리즈로는 처음으로 등장하는 색이다.

GB컬러 성능표

- -액정: 반사형 TFT액정
- -사이즈: GB포켓과 거의 동일
- -표시색: GB컬러 대응소프트는 32,000색 중 56색의 발색이 가능하다
- -전원: A3 건전지 2개, AC 어댑터도 사용 가능

■ 참고로 반사형 TFT컬러 액정은 종래의 액정에 비해 캐릭터의 이동시와 화면 스크롤 시의 잔상이 현저하게 감소한 제품으로 화면의 움직임이 격에도 부드럽게 표시된다. 또 건전지 2개로 플레이 가능한 시간은 약 20시간

흑백을 컬러로 바꿔봐?

슈퍼 GB

주위에 프레임이 붙는 것도 특징중의 하나다

GB 컬러

색의 느낌은 슈퍼 GB와 그렇게 차이가 없다

GAME BOY COLOR

위에서도 잠깐 언급을 했었지만 기존의 소프트를 GB컬러에서 플레이하면 슈퍼GB로 즐길 때처럼, 4에서 최대 10색 정도의 색이 표시된다. 컬러 대응 소프트에서 볼 수 있는 신선한 느낌의 화면을 보고 난 후에는 아쉽다는 기분도 들겠지만 재미는 변하지 않으니 너무 억울해하거나 속상해 하지는 말자.

AC어댑터와 통신 케이블은 새로 사지 않아도 좋은가?

GB컬러는 GB포켓과 같은 옵션류가 사용된다고 생각하면 된다. 이미 GB포켓용의 통신 케이블과 AC어댑터를 가지고 있다면 GB컬러로도 그대로 사용할 수 있으니 새로 살 필요는 없다. 포켓 카메라와 포켓 프린터도 그대로 사용할 수 있다.

-주요 사용 가능 옵션-

★GB포켓 전용 AC 어댑터 ¥1,500
★GB포켓 전용 통신 케이블 ¥1,500
★GB포켓 전용 변환 커넥터 ¥800

GB컬러의 기능을 하나 하나 체크해 보자!

GB컬러의 가장 큰 매력은 뭐니뭐니 해도 컬러 표시기능이다. 그러나 이 큰 특징 때문에 본체의 다른 부분에도 많은 버전업이 있다는 사실은 잘 알려져있지 않았다. 아무튼, 이러한 여러 작은 변경이 GB컬러가 좀더 완성도 높은 휴대 게임기가 되는데 많은 공헌을 하고 있음은 분명한 사실이다. 여기에서는 이러한 상세한 부분의 기능설명과 GB컬러의 앞으로의 전개를 살펴보자.

줄걸이

이 부분에 아기자기한 인형이 있는 휴대폰 줄을 연결시키면 들고 다니기에 편리하다.

외부 확장 커넥터

'외부 확장 커넥터'란 통신 케이블을 연결하거나 포켓 프린터를 접속하는 단자이다. 이 단자는 통신대전을 목적으로 사용되어졌지만 '포켓몬'이 등장함에 따라 통신대전 이외의 다양한 활용법이 주목을 받기 시작했다. 이것은 2대의 GB를 통신 케이블로 연결해서 데이터의 송수신을 할 수 있다는 단순한 기능이지만, GB에서만 가능한 기능이고 이 단순한 기능으로 인해 게임의 폭이 이렇게까지 넓어질 거라고는 GB발매 당시, 생각지도 못했던 것이었다. 한가지 더 놀라운 것은 이 단자의 사용으로 외부 기기와의 연결 가능성을 보여준 것인데 그 예가 바로 포켓 프린터이다. 이렇게 무한한 가능성을 잠재하고 있는 GB의 전망은 앞으로도 확장 커넥터에 연계되는 재미있는 주변기기가 다수 발매될 것으로 보여진다.

음량 조절

GB의 초기 버전부터 계속 붙어있는 음량 조절용의 다이얼. 지하철 속 같은 공공 장소에서 즐길 때는 이어폰을 사용하거나 소리를 낮춰서 즐기는 것이 공중 도덕을 지키는 파워 독자다운 행동.

적외선 통신부

닌텐도에서 적외선 통신 기능을 탑재한 이유는 기존의 케이블 세팅 방식의 데이터 송수신 시스템이 상당히 불편하기 때문이었다. 즉, 이러한 사소한 불편함이 모이면 즐거움을 주기 위해 만들어진 게임이 짜증을 유발하는 도구가 될 수도 있다는 생각에서였다. 이 시스템은 결국 대전과 통신을 할 때에 종래와 같이 케이블을 준비해서 접속하는 수고를 하지 않고도 적외선 통신이라고 하는 빠른 속도의 통신방식에 의해 빠른 데이터를 얻을 수 있기 때문에, 게임을 그만두지 않고도 플레이할 수 있다고 하는 이점이 있다. 다만, 이는 어디까지나 케이블의 교환으로써 GB끼리의 적외선 통신을 사용한 예로, 이 이외에도 예를 들어 N64와의 직접적인 데이터 교환도 적외선 통신이라면 간단하게 가능할 것이다. 한마디로 적외선 통신의 가능성은 정말 무한대다.

주 전원 스위치

지금까지 윗 부분에 있었던 전원스위치가 정면의 우측 으로 이동했다. 기존의 GB는 여기에 액정의 밝기를 조절하는 다이얼이 있었지만 컬러가 되면서 조절기능이 필요 없어진 것이다. 대신 이전의 소프트로 즐길 때는 슈퍼GB처럼 표시색을 12종류의 패턴 중에서 고를 수 있도록 되어있다.

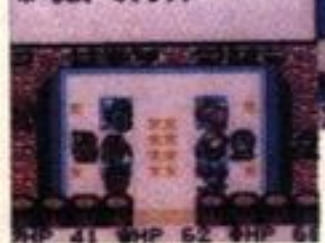
파워 램프

건전지의 남은 양을 체크할 수 있다. 이 램프가 어두워지면 전지를 빨리 교환하라. 다만, AC 어댑터라면 무관.

GB컬러 대응소프트가 한곳에 모였다

한창 개발중인 소프트 중 화면사진이 공개 가능한 GB컬러 대응판 소프트를 한자리에 모아보았다. 공개된 소프트들만을 보더라도 GB컬러에 대한 각 메이커사의 기대도는 상상을 초월할 만큼 엄청나다.

드래곤 퀘스트 몬스터즈-테리의 원더랜드

○ 격투장에서는반드시 승리해서 등급을 올리자

○ 다양한 세계를 모험하자

- 제작사: 에닉스
- 장르: RPG
- 발매일: 발매중
- 발매가: 4,900엔

GB컬러 첫 번째 작인 이 소프트는 '별 내림의 대회'에서 우승하기 위해, 다양한 몬스터를 모아 기르는 PRG게임이다. 등장 몬스터들을 서로 배합하면 보다 강한 몬스터를 탄생시키기도 하고, 통신 케이블을 사용하면 친구들의 몬스터와 배합을 할 수 있다. 또한 통신대전에서는 상품을 걸어 대전할 수도 있으며, 격투장에서 보다도 더욱 박진감 넘치는 배틀을 즐길 수 있다.

두근두근 메모리얼 포켓1·2(가칭)

○ 포켓2에 등장하는 유미

○ 포켓1에 등장하는 유캐리

- 제작사: 코나미
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 12월 예정
- 발매가: 미정

대인기 연애 시뮬레이션이 GB컬러로 등장. 주인공의 목표는 자신이 좋아하는 여자들과의 성공적인 연애를 위해 3년 동안 고교에서 자신을 갈고 닦는 것이다. GB판에서는 신 캐릭터가 등장하고 미니게임도 새로운 것이 추가됐다. 또한 통신케이블을 이용한 즐거움도 있어 색다른 느낌의 연애 시뮬레이션을 즐길 수 있으리라 본다. 게다가 1편과 2편에 등장하는 캐릭터에는 차이가 있음으로 눈길을 떼지 말자.

산리오 타임넷 과거편 · 미래편

○ 키티가 아이템을 팔고 있다

○ 미래로 전송되어 포차코와 만난다

- 제작사: 이미지니어
- 장르: RPG
- 발매일: 11월 27일
- 발매가: 3,500엔

키티와 케로피라고 하는 산리오 캐릭터가 한데 모여 펼치는 시끌벅적한 RPG. 이 게임의 스토리 전개는 '시간의 기둥'이 부서져 그만 세계가 과거와 미래의 2가지로 구분되어 멈춰버림에서부터 시작된다. 이 '시간의 기둥'을 고쳐 시간의 흐름을 원래대로 되돌리는 것이 이 게임의 목적. 등장하는 산리오 몬스터는 160종 이상이나 된다. 이 많은 몬스터를 잡아 육성하고 성장시켜야만 끝이 보이는데…

와리오 랜드 2 -도둑맞은 보물-

○ 취해서 흐느적거리는 와리오

○ 죽으면 낙엽처럼 팔랑팔랑 떨어진다

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 액션
- 발매일: 발매중
- 발매가: 3,500엔

오랜만에 돌아온 와리오의 멋진 액션을 볼 수 있게 되었다. 더 놀라운 것은 와리오가 불사신으로 변신을 시도했다는 사실! 공격을 받아도 데미지를 입지 않는 그런 불사신. 데미지를 입지 않는 대신 와리오는 여러 가지 액션을 구사해 선보인다. 하지만 게임오버가 되지 않기 때문에 액션에 약한 사람들도 클리어할 수가 있다. 또한 멀티 엔딩이어서 엔딩을 맛보는 순간 입을 다물지 못할 것이다. 너무 재미있어서!

테트리스 DX

○ COM과도 대전할 수 있게 되었다

○ 시간 내에 많은 점수를 모으자

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 퍼즐
- 발매일: 발매중
- 발매가: 3,500엔

정통 퍼즐게임 테트리스가 신 모드를 추가하여 파워업되어 되돌아 왔다. 3분간에 몇 점을 딸 것인가 경쟁하는 울트라, 40라인을 없애기까지의 시간을 경쟁하는 40라인, 컴퓨터와 대전하는 VS COM이라는 3개의 모드가 추가되어 있다. 그 중에서도 VS COM에서는 자신의 플레이를 COM에게 기억시켜 그 데이터와 대전할 수도 있다.

포켓 뿌요뿌요 SUN

○ 나오는 문제는 척척 풀어야지!

○ 문제를 푼 레벨의 인정서를 받는다

- 제작사: 컴파일
- 장르: 퍼즐
- 발매일: 11월 27일
- 발매가: 3,900엔

낯익은 퍼즐게임 뿌요뿌요 시리즈. 그 최신작인 「뿌요뿌요 SUN」이 GB컬러로 등장한다. 지금까지의 GB판에서는 약간 보기가 불편했던 뿌요의 색이 확실히 구분된다는 것이 두드러진 특징이다. 또 새로운 모드도 몇 개 추가되었다. 무엇보다 전 일본 뿌요협회가 '뿌요뿌요'의 실력을 판정해주는 모드도 있어, 자신의 실력을 체크할 수가 있다.

그로킬 헥사

○ 문제는 50개 이상 준비되어 있다

○ 득점이 높은 곳을 생각해서 놓자

- 제작사: NET인터채널
- 장르: 퍼즐
- 발매일: 발매중
- 발매가: 3,900엔

다각형의 조각들을 서로 짜 맞춰 상대보다 많은 점수를 얻게 되면 이기는 게임이다. 득점을 놓치는 장소를 잘 생각해서, 효율적으로 조각을 놓아가자.

젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX-

○ 신 아이템 화면. 왼쪽 아래에는 하트의 남은 수가

○ 맵 상에서 촬영이 가능하고 프린터 출력도 가능하다

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 액션 RPG
- 발매일: 12월 예정
- 발매가: 미정

「DX」는 「꿈꾸는 섬」과 약간 차이를 보인다. 또한 옷을 입게되면 방어력과 공격력이 변하는 등 새로운 아이템이 등장하는 것 외에 던전의 수도 증가했다.

비스트 워즈(가칭)

○ 등장하는 비스트는 8개+α다

○ 라이오콘 보이어 필살기가 작렬

- 제작사: 타카라
- 장르: 액션
- 발매일: 99년 3월 예정
- 발매가: 미정

비스트 전사들이 펼치는 격투액션게임으로, 비스트 모드(동물형태)와 배틀 모드(로봇형태)로 사용형태를 나눠 박력 있는 배틀을 즐기는 것이다.

슈퍼 블랙 배스 포켓 3

○ 잡으려는 고기에 맞는 루어를 고르자

○ 대어를 낚아 올렸다. 이 상태를 계속 유지하자

- 제작사: 스타피시
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 11월 27일
- 발매가: 3,900엔

본격적인 낚시 시뮬레이션의 최신작이 등장한다. 낚시터에 바다가 추가되었고, 고기의 수가 배로 늘어 30여종이나 되는 등, 전작보다 더욱 파워업 되었다.

게임보이 워즈2

○ 유닛의 특성도 고려해 공격을 하자

- 제작사: 허드슨
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 11월 20일
- 발매가: 4,200엔

시뮬레이션의 연속편 「게임보이 워즈2」가 등장한다. 이번 작은 전작에 비해 다양한 기능이 강화되어 재미를 한껏 더해준다. 또한 GB팩을 사용하면 N64판과 데이터의 교환도 가능하다고 한다.

로도스 섬 전기-영웅기사전-GB

○ 스토리는 TV애니메이션이 기본이 되고 있다

○ 보드게임과 RPG의 융합이다

- 제작사: 타카라
- 장르: RPG
- 발매일: 11월 예정
- 발매가: 3,900엔

소설 등에서 한 인기 누렸던 「로도스 섬 전기」가 GB로 등장할 예정이다. 이 소프트는 보드게임 상의 맵에서 카드를 사용하여 이동과 전투를 행하는 새로운 형태의 게임으로 유저들의 시선을 집중시키고 있다.

4인 동시조작이 가능한 N64 연애 보드 게임

겟어 러브!!

N64로도 연애게임은 얼마든지 즐길수 있다. 허드슨에서 내세운 신 감각 보드 게임 「겟어 러브」. 이 게임은 여자아이들과 데이트를 하면서 애정도를 조금씩 높여간다는 내용의 보드 게임으로 사랑을 통한 모든 감정들이 당신을 자극시킬것이다.
또한 SAMS라고 하는 독특한 시스템을 채용하고 있어 4인 동시조작이 가능하다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 보드게임
▶발매일: 98년 말 예정 ▶발매가: 미정

우리 연애 한번 해볼까

SAMS시스템이란?

'SAMS' 라는 것은 '동시 맵 행동 시스템'을 말한다. 4인이 동시에 목적지를 선택하고, 선택이 끝나면 바로 시작! 각 플레이어들의 캐릭터들과 여자아이들이 함께 행동하는 시스템이다. 이동은 자동이고 목적지에 도착한 순서대로 이벤트가 발생한다. 즉, 여자아이와 라이벌이 목적지가 같은 경우, 도착한 순서에 따라 이벤트가 변화하는 것이다.

7명의 미소녀와 사랑을!

등장하는 여자아이는 모두 7명. 각각 뚜렷한 개성을 가지고 있어 당신의 취향대로 선택할 수 있어 선택폭이 넓다.

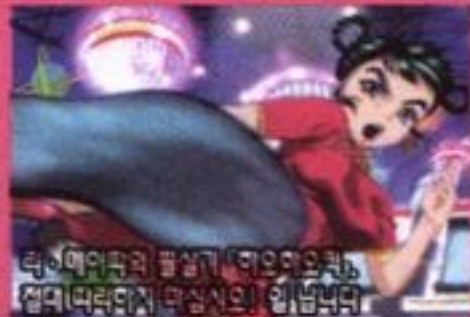
쯔즈키하나
아마미키에로
모리무라 시즈쿠
시라이 아유미
리 · 메이파
이토우 나쯔키
미나가와 마코도

사랑에는 진심만이 통하는 거야

스페셜 이벤트

연애게임이라면 절대 빼놓을 수 없는 다양한 이벤트 신. 「겟어 러브」에서도 여자와의 데이트를 즐기는 동안 일어나는 즐겁고도 부끄러운 해프닝신이 다양하게 펼쳐진다.

리 · 메이파의 필살기 '비오비오권' 절대 무리하지 마십시오! 힘냅니다

나쯔키짱의 열받은 얼굴 표정이 무지 귀엽게 나타난다. 결국 몰래 감춰둔 남자 친구의 사진이 동생에게 들켜버렸군

드디어 삶의 전선에 뛰어든 쯔즈키 하나 구경하고들 가세요. 이른 가 많은걸

난 슈팅아니면 인해

시즈쿠짱, 어서 기운 차려요

당신의 진심이 통했어요!

엔딩화면 일부 공개

엔딩화면은 약 28종류가 준비되어져 있다. 그렇다고 다 공개하느냐? 절대 그럴순 없지. 우선 맛보기로 5종류만 공개하고 나머지 혼자힘으로 척척…

나쯔키짱! 왜 그래? 뭔가가 분명 있는데

누구지?

너무 착하고 이뻐, 하지만 좀 더 건강하다면 좋을 텐데…

어니 이게 누구야, 마코토짱! 너무 이뻐요, 어떻게 이렇게 분위기가 달라질 수 있는거지

뭔가를 드디어 깨달아 감격의 눈물을 흘리고 있는 하나짱

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

서기1999년 에반게리온! N64로 기동

신세기 에반게리온

'에바' 라고만 해도 모두가 알 수 있을 정도로 유명한 「신세기 에반게리온」이 드디어 닌텐도 64로 등장한다. 닌텐도 64의 스펙을 최대한으로 활용, 에바 절사도의 대박력 배틀 완전재현! 이 게임은 특무기관 넬트가 개발한 범용인형결전병기 "인조인간 에반게리온"과 인류앞에 출현하는 적 '사도' 와의 싸움에 스폿을 맞춘 액션게임이다.

▶제작사: 반다이	▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 예정	▶발매가: 미정

'에바' 를 내마음대로 조종한다!

이 게임은 애니메이션과 같이 리얼하게 움직이는 '에바' 를 조종해 사도섬멸의 전투에 도전하는 것으로, 기본적으로 1대1의 전투를 행하면서 각미션에서 제시한 승리조건을 클리어해가는 것이다.

가이낙스가 전면 협력하고 있어 에바의 움직임은 애니메이션과 거의 비슷한 수준이다

사도를 섬멸하라!!

물론 애니메이션 데모도 있다

차가운소녀 레이

초열혈녀 아스카

멋쟁이 신지

닥치는대로 사도를 섬멸하라!

에바는 펀치계와 킥계의 공격외에 프로그나이프 등의 무기를 사용할 수 있다. 게다가 배리어의 일종인 A.T.필드를 개방하면서 사도의 A.T.필드를 침식하고, 무엇보다도 원작을 방불케하는 미션도 준비되어져 있다.
자, 여기에 에바의 사도 A.T. 필드를 침식시키는 장면을 대공개한다.

A.T.필드 전개

사도 사키엘이 A.T.필드를 전개하는것을 확인!

원작과 거의 흡사한 세계관을 재현

사도의 A.T.필드를 중화하는 초호기의 A.T.필드 전개

초호기, 목표의 A.T. 필드를 침식

초호기가 드디어 사도를 손에 넣었다

다양한 연출이 가득하다

이 게임의 진행은 원작에서 처럼 작전이 발령되고 미션을 클리어해 가는 식이다. 시간내에 사도낙하지점으로 급행해서 사도를 막아내기도 하고, 에바 초호기, 영호기, 이호기의 3체 공동으로 사도를 섬멸하는 등 다양한 연출이 전개된다.

제 1미션

ミッション1 使徒、襲来

攻撃目標：第3使徒サキエル
使用EVA：初号機
作戦内容：NERV本部直上での使徒の殲滅
MISSION:01

제 1미션의 승리조건은 사도의 섬멸 마치 '에바'가 된 기분으로…

かまいませんね？

勿論だ。使徒を倒さぬ限り

한방에 날려버려!

発進！

자기만의 방식으로 초호기를 조종하여 이야기를 만들어가는 것도 한 재미!

체크 1

싱크로나이즈(동조)율이 저하

에바가 받는 대미지의 크기에 따라 에바와 파일럿의 동조율도 변화한다. 상황에 따라서는 폭주할 수도…. 현시점에서는 폭주시 에바의 조작이 가능할지 어떨지는 불명하다. 하지만 한번쯤 에바의 폭주를 시도해보는 것도…

초호기 폭주와 함께 이상야릇한 음성이 들린다

폭주한 에바는 조작이 가능할지? 공격력과 스피드가 업될지? 이 모든게 아직은 수수께끼다

체크 2

파일럿의 표정에도 주목

전투중에는 화면 아래에 파일럿의 표정과 상태가 항상 표시되어져 있다. 에바가 대미지를 받으면 애니메이션에서 처럼 파일럿인 신지들도 괴로워한다. 게다가 강한 아스카와 항상 냉정한 레이의 표정도 볼 수 있으므로 초기대!

체크 3

엄빌컬 케이블에 주목

원작을 충실하게 재현하고 있는 게임에서는 엄빌컬 케이블도 반드시 재현하고 있다. 이 케이블은 에바의 전력을 공급하는 케이블로 만약 단선이 되면 내부전원으로 바뀌어 약 5분간 작동할 수 없게 되는 것이다.

새로운 엄빌컬 케이블을 꽂지 않는한 내부전원에서 행동할 수 밖에 없다

프로그나이프의 수시로 솜씨도…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

사랑과 모험의 육성형 판타지 RPG등장!

줄(JOOR) (가칭)

부모님을 잃고도 같은 처지의 고아들과 힘을 합쳐 꿋꿋하게 삶을 헤쳐나가는 소년. 그는 한 마리의 마수와 만나, 살던 마을을 떠나 황야로 모험을 나서게 되는데… 이미지니어가 내세운 이 작품은 마수를 사용한 호의적인 시스템의 RPG이다.

▶제작사: 이미지니어 ▶장르: RPG
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가: 미정

한 소년과 한 마리의 마수가 길을 나섰다!

난 주인공!

주인공 레오

부모님을 어린 나이에 여의고 고아들과 뭉쳐 살아가는 10살의 소년. 그런 그가 마수와의 만남을 계기로 정든 고향을 떠나 모험에 나섰다.

난 마수!

마수 바니

주인공과 행동을 함께 하는 마수. 처음에는 막 알에서 깨어난 아기 마수로 등장하지만 점점 어엿한 마수로 성장해 간다.

「줄」의 초기대 포인트

RPG에서 가장 중요한 것은? 그건 역시 플레이의 대부분을 차지하는 전투가 아닐까 싶다. 이 게임 역시 예외일 수는 없다. 「줄」에서는 마수를 사용한 전투시스템이 가장 큰 특징으로 부각되고 있다.

POINT 1

전투: 쾌적!! 풀오토 AI배틀

전투신 최대의 특징. 그것은 몬스터들이 자신의 의지로 싸우는 풀오토 AI 배틀. 턴제를 폐지하고 일제히 공격이 가해지는 전투는 신속하고 스릴 만점이다.

숲에서 황야에서의 불타오르는 배틀

전투장면. 배틀 장소는 숲, 초원, 황야 등 다양하다

공격에 있어 순서는 없다

동료로 삼고 싶은 매력적인 마수가 가득!!

POINT 2

마수: 마수의 최강 파티를 키우자!

●마수는 배틀에서!!

이 게임의 경우, 주인공은 전투에 참가하지 않는다. 싸움은 마수의 몫. 그렇다고 바니 혼자서 싸움을 하는 것은 아니고 함께 싸울 동료 마수를 모아 힘을 합친다. 배틀에서는 마수가 적이 되기도 하고 아군이 되기도 하므로 확실한 자기 편을 구축할 필요가 있다.

●같은 마수라도 성격은 제각각

마수에게는 각각 성격이 있고, 그 성격에 따라 전투법도 크게 차이가 난다. 또한 특수한 성격 때문에 아마 동료로 삼는 것에도 영향을 미칠 것이다.

●이름을 만들어주면 애착감이 2배

마수에게도 자신만의 예쁜 이름을 붙여주자. 그러면 마수를 향한 애착심이 몇 배 더 증가하지 않을까?

●파티의 편성도 중요

마수를 동료로 삼았다고 해서 모든게 좋아지는 것은 아니다. 피차 다른 성격을 가지고 있고, 그것에 따라 능력이 좌우되기 때문에 나름대로의 성격 파악도 중요 포인트이다.

●마수도감 컬렉션

동료가 된 마수는 옵션의 마수도감에 기록된다. 마수 중에는 특이한 종류도 있으므로 마수수집 역시 한 재미하리라 본다.

어서 오세요! 이곳은 마수의 대륙입니다

주인공과의 연관 캐릭터

슈츠

코뮌에서는 최연장으로 나이는 18세. 슈츠는 문부성추천의 근로청년으로 열심히 일을 해 같은 처지에 있는 아이들을 먹여 살리고 있다. 카로링과의 사이에 묘한 감정이…

죠이스

주인공과 동갑내기. 죠이스는 건방지게 굴어 그다지 평이 좋지는 않다. 하지만 본심은 절대 나쁘지 않다는 점!

카로링

코뮌에서는 어머니를 대신하여 항상 주인공들을 돌보는 17세의 상냥한 소녀이다. 그녀는 주인공이 집을 나설 때마다 무사히 돌아오기를 늘 기도한다.

미트와 마트

이 두사람은 로슈라고 하는 부자의 부하로 바니를 잡으려고 늘 쫓아다닌다.

바소로뮤

마수왕의 칭호를 가지고, 최강의 나이스 미들 마수사용

가이

마수인이라고 하는 마수와 인간의 중간종족의 소년. 숲속에서 마수를 지키고 있다

후레야

마수를 사용하는 소녀로 주인공의 라이벌(히로인?). 12세

마수선인

이상망칙한 노인. 마수에 대해서는 모르는 게 없는데 이 노인이 과연 적일지, 아군일지는…?

시점과 가능성을 겸비한 시스템에 주목

고저차가 있는 필드

주인공들이 모험하는 대륙은 3D 폴리곤으로 제작되어 산과 평원의 고저차가 확실히 표현되어져 있다. 완벽한 리얼 시스템.

산의 정상에는 눈, 그리고 저 멀리 수수께끼의 건물이… 설마 저곳이 판타지?

산의 반대쪽으로 가면 동굴을 발견할 수 있다

진행방향은 화면상에서 확인 OK!

거리의 이동은 커서로!

거리의 아름다움과 이동은 커서로 장소지정이 가능.

이동장소를 결정하면 그래픽은 회전하여 애니메이션 느낌으로 확~~~~

시간에 따라 건물의 그림자 위치가 바뀐다

그래픽 / 캐릭터 / 용이도 / 독창성

당신과 친구가 되길 원하는 피카츄!

피카츄 겐키데츄

'피카츄와 함께 놀고 싶어! 모험도 하구 말이야!' 그런 꿈을 늘 꾸어온 당신이라면 여기 그 꿈을 실현시켜줄 선물이 있다. 그건 바로 「피카츄 겐키데츄」. 피카츄 역시 많은 친구들을 손꼽아 기다리며 하루빨리 만날 수 있기를 바라고 있다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: ETC
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

우리 친구하자!

마이크를 통해 피카츄와 이야기를 나눌 수 있다니! 당신이라면 친구를 사귈 때는 어떻게 하지? 아마도 용기가 있다면 먼저 마음을 열고 말을 걸 것이다. 그것처럼 피카츄에게도 말을 걸어보자. 자 "피카츄~~~~". 보이는가. 피카츄가 당신을 향해 달려온다.

피카츄가 어려움에 처해있다. 마이크를 향해 "피카츄"를 외쳐라

어 ~살았다. 피카츄가 밝은 얼굴로 당신을 향해 …

"안녕, 친구야. 날 도와줘 정말 고마워" 어휴 깜찍!!

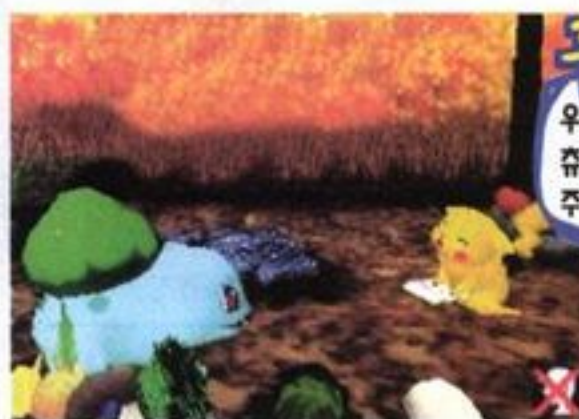
피카츄의 영원한 친구 포켓몬도 등장하네

이 게임에는 피카츄 이외에도 많은 포켓몬이 등장하여 더더욱 재미를 더해 준다. 자, 지금부터 피카츄의 친구들을 소개해 볼까.

디그다

두더지 포켓몬 디그다. 땅속에 있다가 갑자기 땅위로 불쑥 튀어나와 피카츄에게 장난을 친다.

나조노크사

나조노크사와 뭔가를 하며 아주 재미있어 하는 피카츄. "뭐가 그렇게 재미있는 거야? 우리 같이 웃자, 응."

후시기다네

우리의 후시기다네도 절대 빠지지 않는다. 피카츄와 뭔가 이야기를 하고 있는 것 같은데 "오늘의 주제는 뭐예요?"

코일

피카츄의 머리 위에서 코일이 놀고 있다. 게다가 피카츄는 코일에게 뭔가 선물을 주는 것 같은데 저게 뭐지?

시선을 모아서!!

피카츄에게 말을 걸면 다양한 리액션(반응)으로 여러분을 즐겁게 만들어 준다. 자 지금부터 피카츄의 표정을 하나하나 살펴보자.

'춤춰봐(오도테)'라고 하면

춤을 추는 피카츄

'귀여워'라고 하면

부끄러워하는 피카츄

어떤 이야기를 들려주면

기뻐하는 피카츄

'훌륭해(에라이)'하고 칭찬하면

거만을 떠는 피카츄

뭔가를 부탁하면

경례를 하는 피카츄

COMBOY64

피카츄와 함께라면 숲속, 바다, 초원, 어디라도 좋다

토키와의 숲(늘 푸른 숲)

GB판에서 피카츄와 첫만남을 가졌던 장소. 피카츄가 아주 즐거워하며 놀고 있구만.

아카네의 숲(단풍이 든 숲)

피카츄가 버섯을 들고 있다. 이 숲에는 먹을 게 무진장 많은데 도대체 포켓몬들은 뭘 먹고 사는 거지?

새싹이 파릇파릇 돋아나는 초원

참억새풀과 같은 풀이 이곳에는 가득하다. 그렇다면 계절은 봄이 아니라 가을? 화면으로도 지금 바람이 몹시 불고 있다는 것 느낄 수 있겠지.

스오우섬

푸른 바다, 하얀 구름, 여름날의 해변가 같은 이 곳에서 피카츄는 뭔가를 궁리하고 있다.

야호! 마구 쏟아져 나왔다

카타피의 도움을 받는 피카츄

피카츄야 왜 그래? 뭔가 문제가 있는 것 같은데 내가 도와줄까? 카타피의 도움으로 피카츄에게는 좋은 일이?

잠에서 깨어나는 피카츄

피카츄야! 이제 그만 일어나야지. 피카츄는 자다가 깨어나도 여전히 이쁘네.

ピカチュウ が めを さました

ピカチュウ が めを さました

ピカチュウ が めを さました

고구마를 찾은 피카츄

피카츄가 고구마를 먹는다구? 고구마를 찾아 헤매더니 드디어 찾아 먹는군. 저렇게 맛있을까? 아니 하늘에 코일도 날아다니잖아

ピカチュウ は サツマイモ を さがしている

낚시를 즐기는 피카츄

피카츄가 낚시까지 한단 말이야. 어라 큰 놈을 낚았나봐. 쉽게 들리지가 않는데. 아니 이게 뭐야. 물고기가 아니라 요로모잖아

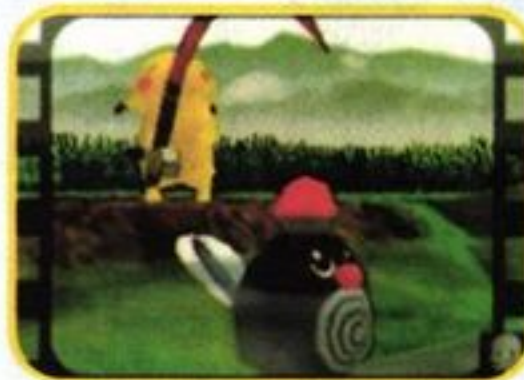
にか が かかった

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

COMBOY64

14+7=21!

젤다의 전설 -시간의 오카리나

지난 호 발표한 14일에서 일주일이 연기된 21일! 이젠 '연기'라는 말만 들어도 머리끝에서 김이 모락모락~~~~올라올거라는 걸 알고 있다. 하지만 어쩌겠나. 한번 잘해보려고 저렇게 발버둥을 치는데. 새롭게 공개된 여러 정보로 위안을 삼고 마음을 비우고 그날을 맞이하자.

▶제작사: 닌텐도 ▶장르: 액션·RPG
▶발매일: 11월 21일 ▶발매가: 6,800엔

신 캐릭터와의 또다른 만남

시커족의 임퍼와 오카리나

링크는 하이랄 성의 정원에서 만난 젤다공주로부터 앞으로 펼쳐질 미래의 공포에 대해 이야기를 듣게 되고 그녀와 이야기를 나누는 동안 링크는 반드시 세계를 지키겠다는 다짐을 하게된다. 그 후, 링크는 임퍼라고 하는 여성에게서 오카리나의 멜로디를 배운 다음 3개의 정령석을 찾기 위해 모험의 길을 떠나는데….

NEW

신 캐릭터

임퍼

선조 대대로 하이랄 왕가에 몸담고 있는 시커족의 한사람. 그녀는 젤다공주의 시중을 들고 있으며 학문과 무술을 가르친다. 한마디로 임퍼는 강함과 온순함을 겸비한 멋진 여성!

젤다공주다!

○하이랄 성 안에서 링크에게 관심을 보이는 젤다공주. 둘의 첫대면

○젤다공주는 심각하게 하이랄의 위기를 링크에게 이야기한다○

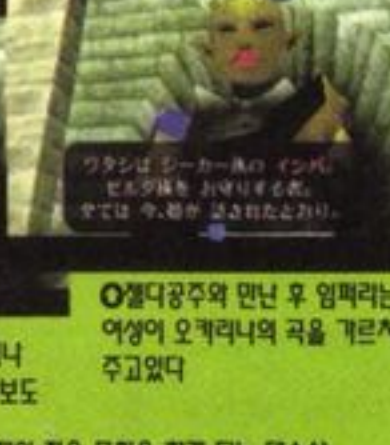
성안을 지키며 왕에게 충성을 다하는 가논드로프의 모습○

젤다공주와의 만남 후

오카리나 정보

링크는 여러 사람으로부터 오카리나곡 연주법을 배운다. 오카리나는 A버튼과 C버튼 유닛을 누르면 스스로 연주가 가능하고, 한번 끝난 곡의 악보는 언제든지 볼 수 있으므로 건망증이 심한 사람에게는 반가운 소식이 아닐 수 없다.

○젤다공주와 만난 후 임퍼라는 여성이 오카리나의 곡을 가르쳐 주고있다

○ ○먼저 임퍼가 멋진 오카리나 연주솜씨를 선보인다. 이때 악보도 표시되므로 잘 보자

제일 처음 모험을 하게 되는 데스산. 과연 어떤 세계가 펼쳐질까○

오카리나 연주가 끝난 링크의 표정에는 자신감이 넘친다○

○임퍼의 곡에 맞춰 오카리나를 연주. 템포는 다소 벗나가더라도 괜찮다

○오카리나를 연주하면 주위에 안개 같은 것이 깔리기 시작한다

하이랄 성 주변 도시와 '시간의 신전'

「젤다의 전설」에서 높은 비중을 차지하고 있는 '시공 시스템'. 링크는 시공을 초월해 성인이 되었다가 어린이가 되었다가 하면서 모험의 세계를 넓혀간다. 시공의 스테이지 중에서도 가장 중요한 '시간의 신전'. 그 안에서 링크는 '라울'이라고 하는 대단한 사람을 만난다.

라울은 링크가 신전을 방문한 시점에서 7년이 지난 후의 이야기를 시작한다. 자신의 성장을 보고 놀람을 감추지 못하는 링크. 게다가 충격적인 수많은 일들이….

NEW 신 캐릭터

라울

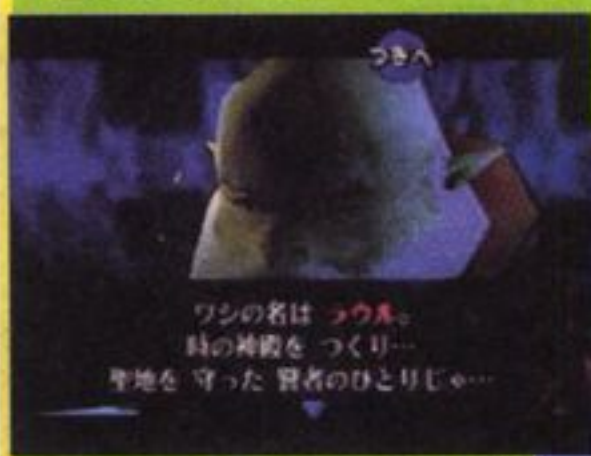
트라이포스를 지키기 위해 시간의 신전을 지은 대단한 인물. 육신은 이미 죽었지만 그의 혼은 성지의 한 구석 '현자(賢者)의 간(間)' 에 머무르고 있다. 이는 여러 다양한 동식물로 변신을 시도하기도 한다.

마을에서 얻을 수 있는 정보

○하이랄의 성 주변도시에서 정보 수집

○어느 정도 얻은 정보를 바탕으로 성주변 도시로 나아가면 이상야릇한 큰 건물이 눈앞에 보일 것이다. 이게 바로 '시간의 신전'

○시간의 신전' 앞에 도착한 링크는 분명 어린이. 하지만 건물 안으로 들어가는 순간 링크는…?

신전의 안으로 들어가면…

리울에게서 7년 후의 이야기를 듣는 순간, 자신의 성장한 모습에 놀라는 링크○

○안에는 무서운 얼굴을 하고 있는 라울이 있다

7년이 지나

겉모습만 어른으로 성장해버린 링크는 7년 사이에 어떻게 하이랄이 변모될지를 듣게 된다. 그리고는 7년 후의 성 주변도시를 향해 링크는 신전을 나서는데…○

회전베기로 막아내는 링크

'회전베기'는 링크에게 있어 빠져서는 안되는 필살기중의 하나다. 검의 색이 변할 때까지 공격버튼을 누른 다음 떼자. 그러면 검이 회전을 하면서 주위의 적을 전멸시킬 만한 회전베기가 발동된다. 물론 공격력도 보통의 검 공격보다 몇 단계나 세다.

어린 시절의 링크도 회전베기를 사용할 수 있었다○

몬스터가 득실거리는 이곳이 하이랄?

신전을 나온 링크의 눈앞에 펼쳐진 이곳은 마물의 소굴로 변해버린 하이랄 성 주변도시. 정말이지 라울이 이야기 한 대로 7년후의 하이랄은 가논드로프의 사악한 힘에 의해 온통 몬스터들이 득실거리는 곳으로 변해있었다. 저주를 받은 이 몬스터들은 '리데도'. 링크는 그들과의 결전을 결의하고 특수한 공격을 가해오는 그들에 대해 필살기인 회전베기로 대항한다.

기분 나쁜 마물들이 배회를 하고 있다○

○'리데도' 라는 몬스터가 링크에게 접근을 하기 시작한다

○삭막하게 변해버린 마을의 전경

그래픽	캐릭터	흥미도	독창성

N64 최고 수준의 그랑프리!!

탑 기어 오버 드라이브

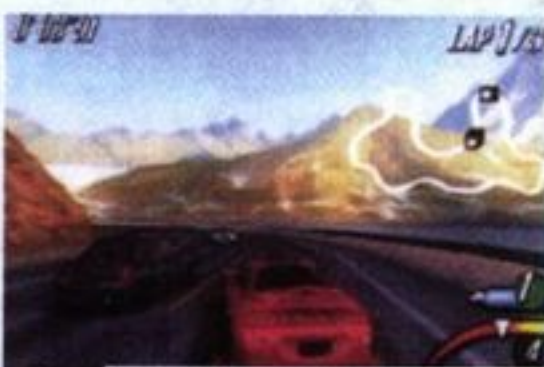
TOPGEAR OVERDRIVE

남코의 레이스 게임 「탑 기어」시리즈에 희망의 제 2탄이 등장! '배기장치가 웅웅거린다! 터보가 불꽃을 내뿜는다!' 말이 더 이상 필요 없는 이번 작은 전작 「탑 기어 · 랠리」를 훨씬 능가하는 흥분 그 자체이다. 곧 유저들은 어느 작에서도 맛볼 수 없었던 박력 만점의 초 스피드레이스를 실감할 수 있을 것이다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 레이스
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가: 6,800엔

혼을 뒤흔드는 뜨거운 레이스 체험

이번 작「오버 드라이브」에서는 니트로를 사용한 터보 등의 요소가 새롭게 추가되어 보다 뜨거운 레이스를 즐길 수가 있다. 게다가 그래픽 면에서도 전작에서의 더트 코스를 달릴 때의 날리는 모래먼지 등이 더더욱 사실적으로 묘사되는 등 한층 하이 퀄리티하게 변신했다.

그리고 배경으로 깔려있는 산맥은 마치 실제 영상과 같은 느낌을 주며 이곳에서 우린 곧 불타는 질주를 즐길 수 있을 것이다.

다양한 모드로 4인까지 참전이 가능

1~4인으로 원하는 코스를 선택, 레이스를 즐길 수 있다

다양한 코스에서 하이 스피드의 레이스가 전개

레이스의 무대가 되는 곳은 산악과 계곡지대 등 각각 특징이 있는 코스이다. 게다가 전작에서와 마찬가지로 기후와 시간 등의 요소도 더욱 리얼하게 나타나며 다양한 조건에서 색다른 레이스를 경험할 수 있으리라 본다. 물론「탑 기어」의 특징인 코스의 숏컷도 여러곳에서 당신을 기다리고 있다.

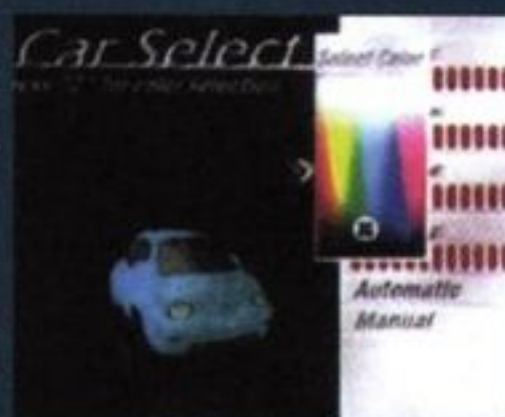
처음 시작 레이스는 빙하 산악. 저기 보이는가! 얼음속 몬스터가?

이것은 그랜드캐년? 아름다운 배경을 절대 놓치지 말것

코스의 분기점도 여러 곳에 숨겨져 있다. 이것을 찾아내는 것도 한 재미!

오리지널 머신 제작의 재미가 파워 업!!

컬러 에디터

전작에서는 머신에 좋아하는 그림을 그릴 수가 있었지만「오버 드라이브」에서는 아쉽게도 그 요소가 빠져 버린 것 같다. 그러나 그 대신에 컬러링을 자유롭게 변형할 수 있는 시스템이 갖추어졌고 무엇보다 같은 색상이라도 명암의 차이를 두어 미묘한 색상의 변화를 즐길 수가 있게 준비되어져 있다.

머신 선택시 Z로 표시된 컬러버튼에서 머신의 색을 결정

미묘한 컬러링이 가능

업그레이드

가속성능, 핸드링의 유연성, 최고속도 등의 머신성능, 이 모든 것을 레이스에서 입상해 획득한 상금으로 업그레이드 할 수가 있다. 시작시 선택 가능한 머신에서도 업그레이드 가능, 물론 새로운 머신 구입도 가능하다.

승리해 받은 상금으로 머신을 파워업! 자기 나름대로의 세팅을…

새로운 머신 구입, 온 로드 타입과 오프 로드 타입 등 다양

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

로봇폰 코츠

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: RPG
▶발매일: 98년 말 예정 ▶발매가: 미정

새로운 시도가 듬뿍 !!

POINT 1

수집 · 교환 · 육성요소가 있는 RPG

이 게임은 '로보폰'이라고 하는 로봇을 키워가면서 필드를 모험하게 되는 RPG게임. 로보폰은 성장하면 다른 종류의 로보폰으로 진화하게 되는데 그 수는 150종류! 이 많은 종류의 로봇을 모으기도 하고 여기서 입수한 로보폰은 친구로 교환이 가능하다.

자란 로보폰은 진화해 다른 종류로 다시 태어난다

POINT 2

리모콘으로 뭔가를 …

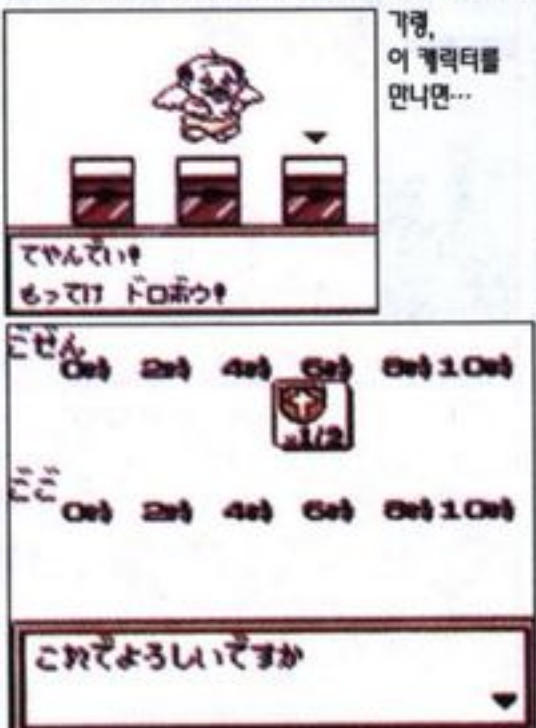
적외선 통신이 가능한 'GB KISS' 기능을 겸비한 이 소프트는 카세트에 적외선 수신부가 부착되어 있고 이곳을 향해 집에 있는 리모콘을 사용하면 뭔가 일이 벌어진다. 즉, 로보폰이 특수한 형태로 진화하거나, 그 외에도 다양한 이벤트가 리모콘에 의해 이루어지게 되는데…

로보폰 중에는 이 기능을 사용하지 않으면 진화되지 않는 종류도 있다

POINT 3

시계기능로 스케줄 관리

카세트에는 시계기능이 내재되어 있고, 그 기능과 관련된 이벤트도 있다. 또한 어떤 시간 외에는 발생하지 않는 것과 설정한 시간에만 여러 효과를 얻을 수 있는 것 등 즐거운 이벤트가 듬뿍 준비되어져 있다.

가령, 이 캐릭터를 만나면…

시간 관련 아이템을 얻는다. 이때 원하는 시간을 설정하면 그 시간 안에는 공격력이 업!

POINT 4

전원이 꺼져도 스피커로 들을 수 있다

모험중의 이벤트에는 어떤 특정 시간에만 일어나는 것도 있다. 하지만 운이 나빠 GB본체의 전원이 꺼져버렸더라도 당황하지 마라. 이 카세트에는 스피커 기능이 탑재되어 있어 전원이 꺼졌을 때, 이벤트가 발생해도 스피커로 플레이어에게 알려주기 때문에 계속 진행은 된다.

젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX-

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션 · RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가 : 미정

GB컬러 대응의 「젤다」가 등장!

다시 태어난 「젤다」를 주목하라

이국에서의 괴로운 수행을 마치고 배를 타고 고향 하이랄로 돌아오는 링크. 하지만 돌아오는 길 역시 순조롭지만은 않다. 갑자기 불어닥치는 태풍에 휘말려 그만 링크가 탄 배는 침몰하게 되고…

링크는 기적적으로 살아나 '코호링트'라고 하는 섬에 이르게 된다. 하지만 그 섬을 탈출하기 위해서는 깊은 잠에 빠져 있는 '바람의 물고기'를 깨우지 않으면 안된다는 것이 이 게임의 전반적인 스토리이다.

앞길을 가로막는 몬스터와 액션을 구사하고 머리를 사용, 8개의 던전을 클리어해 가면 '바람의 물고기'는 잠에서 깨어나게 되는데 과연 링크는 무사히 그 섬을 탈출할 수 있을지….

○나무, 풀, 물 등이 컬러로 나타나는데, 그렇다면 이 게임은 GB컬러 대응판

○노래를 부르고 있는 마린. 그녀가 바로 섬의 해안에 떠밀려 온 링크를 발견하고 따뜻이 간호해준 생명의 은인이다

GB컬러판에서의 색다른 느낌!

이번에 공개된 화면 사진은 모두 발매중인 것이다. 물론 GB컬러 대응 소프트로, 캐릭터와 배경 등은 다양한 색상으로 입혀져 있고 화면 사진으로도 느낄 수 있는 것처럼 선명하고 보기 좋게 파워 업 되어 있다. 즉, 예전의 소프트 「꿈 꾸는 섬」을 GB컬러로 플레이한다해도 이처럼 선명한 화면으로 즐길 수는 없을 것이다. 또한 새로운 GB컬러 대응판은 새롭게 만들어진 것이기 때문에 전작과는 내용면에서도 조금 차이가 있을 것이다.

이것은 전작의 오프닝 신 !○

○GB컬러판으로 분위기가 확~~~~바꼈습니다

디소 색은 입혀져 있지만 왠지…○

○컬러판으로 변신. 한번 도전해 볼 맘이 생기지 않니?

COMING SOON...

액션

■반다이 ■12월 예정 ■6,800엔

PD울트라 맨 배틀 컬렉션64

최강의 울트라전사를 키울 수 있는 기회가 드디어 왔다. 이번의 울트라맨은 우선, 모으고 힘을 키워, 대전하는 컬렉션 & 육성 게임이다. 그리고 이 게임은 메모리 팩, GB팩 대응이 가능하다. GB에서는 기존의 울트라맨과는 달리 숨은 울트라 전사를 찾아내어 액션을 펼치는 것이다.

■코나미 ■12월 예정 ■미정

힘내라! 고에몽

2인 동시 플레이와 신형 이벤트가 등장하는 「힘내라! 고에몽」. 이번 작에서는 시간에 따라 나타나는 적이 바뀐다. 또한 날씨에 따른 연출의 변화도 주목을 받고 있다. 그 외에도 3D스테이지였던 것이 횡스크롤일 가능성이 크고, 던전과 보스전은 전 방향 스크롤이 될 확률이 높다고 한다..

■코에이 ■12월 예정 ■7,800엔

윈백

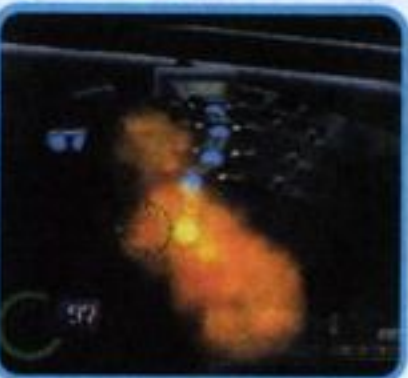
연말 발매를 앞두고 있는 액션팬들의 초기대작 「윈백」. 이 게임에서 무엇보다 주목할 만한 것은 이벤트와 미션의 절묘한 밸런스이다. 각 스테이지의 주요거점에서는 테러조직의 간부들이 보스를 기다리고 있다. 그리고 이벤트신은 한 스테이지에서 여러 번 발생한다.

■에폭사 ■12월 예정 ■6,800엔

도라에몽2

이번 작의 모험에서는 노비타와 친구들 이외에 여러 사람이 등장한다. 고고학 연구학자와 미래로부터 온 트레저헌터, 크리스테커의 주인 등이다. 이들은 노비타와 그 친구들의 모험을 도와 줄 뿐만 아니라 때때로 모험을 방해하기도 한다.

슈팅

■남코 ■11월 예정 ■6,900엔

나이프 엣지-노즈 가이너-

이 게임은 특수공격기 나이프 엣지로 무수한 적과 부딪쳐 단독공격을 가하는 스릴만점의 3D슈팅게임이다. 나이프 엣지는 각 스테이지에서 최초로 설정하는 코스에 따라 자동적으로 이동해 간다. 플레이어의 역할은 메인무기인 '발건'과 '호밍미사일' 등의 특수무기를 구사해 코스 내에 출현하는 적을 무찌르는 것.

■UBI소프트 ■11월 중순 예정 ■6,800엔

백 · 범블

이 게임은 혼자서 도전하는 면 클리어형의 슈팅 이외에 둘이서 플레이 가능한 대전모드가 준비되어 있다. 대전방식은 2종류가 있는데, 1대 1의 도그 파이트와 거대한 볼을 상대의 골로 밀어 넣는 사커방식이다. 분명 한 재미 할 게임임에 틀림없다.

시뮬레이션

■아스키 ■98년 겨울 예정 ■7,800엔

J리그 택틱스 사커

이 게임은 시합 중에 선수들을 조작할 수가 없다. 즉, 작전을 지시해 시합을 하는 것으로, 감독의 입장에서 즐기는 게임이다. 선수들의 연습 스케줄을 잘 살펴 선수들을 훈련시켜나가는 것이 가장 중요하다. 자, 대표팀의 감독이 된 기분으로 다시 뛰어보자.

레이싱

■이미지니어 ■12월 예정 ■미정

스노우 스피드

스키와 스노우 보드, 겨울 스포츠의 대표라고 할 수 있는 2종류의 스포츠를 이 소프트 하나로 한꺼번에 즐길 수 있다. 이 게임에서 플레이 가능한 캐릭터는 6명, 스키와 스노우 보드의 각각에는 스피드와 밸런스 등의 기술 레벨이 설정되어 있다.

GB 퍼즐

■컴파일 ■12월 예정 ■미정

포켓 뿌요뿌요 SUN

「뿌요뿌요 SUN」이 GB컬러로 등장한다.
「뿌요뿌요」는 컬러풀한 '뿌요'가 게임포인트인 만큼 컬러 GB로 즐길 수 있다면 그건 환상 그 자체일거라 본다. 초기대작!!

GB 액션 · RPG

■허드슨 ■12월 18일 ■미정

봄버맨 퀘스트

드디어 봄버맨이 액션 · RPG로 등장한다. 이 게임은 봄버맨이 잡은 몬스터를 봄버의 별에 데리고 가는 도중 이상한 4가지 빛에 습격 당해 이름도 알지 못하는 별로 떨어지면서 시작된다.
이때 잡혔었던 몬스터들은 달아나기 위해 수단과 방법을 가리지 않지만 그들은 또다시 잡히게 되는데…

GB 시뮬레이션

■스타피시 ■11월 27일 ■3,980엔

슈퍼 블랙버스 포켓 3

본격적인 낚시게임이 GB컬러로 대응된다. 이번에 등장하는 최신작에는 새로운 시나리오 모드가 추가되고, '바다'가 낚시 장소로 추가되며, 또한 고기의 종류도 30종류로 증가했다.
그리고 GB컬러로 즐길 경우 한번도 보지 못한 이상한 물고기도 출현하므로 기대해도 좋을 듯.

CHEAT CODES FOR N64 USER

Let's 스매시

특정 능력이 있는 세트 입수 방법

자신이 직접 캐릭터를 만들수 있는 매력적인 게임 Let's 스매시. 캐릭터 메이킹에서 동시에 장비하게 되면 능력이 변하는 아이템이 있는데, 그 입수 방법도 소개한다. 우선 각 세트는 전부 장비해야만 효과가 발휘된다는 것을 알아두자. 또, 같은 부분에 장비품이 있을 경우에는 어느 쪽을 선택해도 좋다.

코치 세트 : 컨트롤러가 잘 조정되고, 스트로크가 강해진다.

아이템 명	장비부분	입수방법
코치의 장비	옷	발리 연습, 하드로 100%
코치의 바지	바지	스매시 연습, 하드로 100%
코치의 구두	구두	스트로크 연습, 하드로 100%
코치의 라켓	라켓	서브 연습, 하드로 100%

천사 세트 : 빙판 코트에서 미끄러지지 않으며, 컨트롤러도 잘 조정된다.

아이템 명	장비부분	입수방법
웨딩 드레스	옷	페미나에게 이긴다.
드레스 스커트	바지	피라흐에게 이긴다.
천사의 반지	기타	박격 드림에게 2위 이상 입상한다.
천사의 날개	기타	박격 드림에게 1위를 한다.

천사세트

고양이세트

고양이 세트 : 풋워크가 가볍고, 빙판 코트에서도 미끄러지지 않는다

아이템 명	장비부분	입수방법
고양이 셔츠	옷	타판노에게 이긴다.
고양이 팬츠	바지	원갈에게 이긴다.
고양이 슈즈	구두	피라흐에게 이긴다.
고양이 손수건	손수건	사토사에게 이긴다.
고양이 귀	기타	패널에서 빙고로 1위를 한다.
고양이 꼬리	기타	패널에서 빙고로 2위 이상 입상한다.

산타 세트 : 이 세트를 전부 장비하면 빙판 코트에서 미끄러지지 않는다.

아이템 명	장비부분	입수방법
산타의 모자	모자	오뚝이 떨어뜨리기에서 3위 이상 입상한다.
산타의 옷	옷	코사네에게 이긴다.
산타의 바지	바지	데카에게 이긴다.
산타의 구두	구두	로프스키에게 이긴다

체육 세트 : 장비하면 컨트롤러가 잘 조정되고, 스트로크가 강해진다

아이템 명	장비부분	입수방법
체조복	옷	네카에게 이긴다.
부르마	바지	코난에게 이긴다.
코치의 바지	바지	스매시 연습, 하드로 100%

악마 세트 : 마그마 위에서라도 보통과 다름없이 되며, 스트로크가 강해진다

아이템 명	장비부분	입수방법
수영복	옷	로프스키에게 이긴다.
수영복 팬티	바지	로프스키에게 이긴다.
악마의 뿔	기타	패널에서 빙고로 1위를 한다.
악마의 날개	기타	대시로 발리에서 1위를 한다.

신사 세트 : 도발, 승리포즈가 불가능하다.

아이템 명	장비부분	입수방법
실크 헤드	모자	패널에서 빙고로 3위 이상 입상한다.
연미복	옷	기너스에게 이긴다.
연미복 바지	바지	와자에게 이긴다.
하얀 손수건	손수건	페미나에게 이긴다.
하얗고 긴 손수건	손수건	턴자에게 이긴다.

괴수 세트 : 마그마 위에서라도 보통과 다름없이 되며, 스트로크가 강해진다

아이템 명	장비부분	입수방법
괴수의 머리	모자	대시로 발리에서 1위를 한다.
괴수의 몸	옷	사토사에게 이긴다.
괴수의 팬츠	바지	턴자에게 이긴다.
괴수의 다리	구두	아리에게 이긴다.
괴수의 손	기타	마키에게 이긴다.
괴수의 꼬리	기타	대시로 발리에서 2위 이상 입상한다.

토끼 세트 : 이 세트를 장비하면 풋워크가 가볍게 된다.

아이템 명	장비부분	입수방법
원피스 수영복	옷	잇페에게 이긴다.
원피스 팬츠	바지	잇페에게 이긴다.
마레이라의 슈즈	구두	마레이라에게 이긴다.
하이힐	구두	마레이라에게 이긴다.
토끼 귀	기타	오뚝이 떨어뜨리기에서 1위를 한다.
토끼 꼬리	기타	오뚝이 떨어뜨리기에서 2위 이상 입상한다.

숨은 코트 출현시키는 조건

표에 있는 아이템을 장비하고 게임을 시작하자. 그리고 Z의 문자가 나오는 코트에서 Z 버튼을 누르면서 선택하면 숨겨진 코드로 진행한다.

출현 코트	아이템	출현 코트	아이템
사막 코트	밀짚모자	오르골 코트	프릴의 스커트
화산 코트	괴수의 다리	공중 코트	천사의 날개
병원 코트	산타의 옷	마천루 코트	검고 긴 손수건

슈퍼 로봇 스피리츠

분노의 슈퍼 모드

마스터 건담에도 슈퍼 모드가 존재한다. 조건은 VS모드에서 마스터 건담을 사용하여 30연패하면 된다. 그리고 스타트 버튼을 누르면서 마스터 건담을 선택하면 OK. 이렇게 하면, 굉장한 마스터 건담 슈퍼 모드를 사용할 수 있다.

실황 월드 사커 월드컵 프랑스 '98

특종이다! 목이 돌아가는 선수들

상당히 괴상한 비기다. 어떤 모드에서도 가능하며, 선수의 얼굴이 표시될 때, 아래의 커맨드를 입력하면 된다.

커맨드: 아래화면에서 C버튼 중 위쪽 버튼을 누르면서 L 또는 R 버튼을 누르면 된다.

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임파워 N64비법 담당자 앞

두근두근

구구리얼

벌써 1998년의 마지막호를 장식해야 한다니 아쉬움이 마구 밀려드는군요.
하지만 변함없이 구구리를 찾아주었던 친구들 덕에 올 98년은 저에게 있어 너무나 소중한 기억과 끈끈하고 훈훈한 정을 느끼기에 충분했습니다.
1년동안 차곡차곡 쌓인 수백 통의 사연들이 담긴 상자를 꺼내어 보았습니다.
그 상자 속에 손을 넣고 환하게 미소 짓는 제 자신을 보면서 '이보다 더한 행복이 있을까' 하고 잠시 눈을 감아봅니다.
참말 소중한 친구들! 항상 여러분 곁에는 구구리가 있음을 잊지 마시고, 유난히 올 겨울은 춥다고 하니 몸도 마음도 추위에 떨지 않도록 단련을 시킵시다.
그럼 보다 참신한 모습, 보다 편안한 모습으로 1999년 정월 호에서 만나죠.

공고

1999년을 맞이하여 '두근두근 구구리얼'에서 이색적인 장을 마련해보려 합니다.
그건 바로 포켓카메라를 이용한 「자신만의 개성 살리기」 사진촬영 대회입니다.
자격은 제한이 없으며 어떠한 수단과 방법을 사용하던지 간에 포켓카메라로 찍어서 프린트한 실이 구구리 두손에 쥐어지면 됩니다.
형식과 테마, 사람수, 모든 부분에 있어서 자유이고 단, 어떠한 종류의 개성이 담긴 실이던지 간에 4컷 이상이면 가능합니다. 여러분들의 기발한 아이디어와 톡톡 튀는 개성이 담긴 작품을 기다리고 있겠습니다.
많이많이 응모해 주시구요. 마감은 11월 25일까지입니다.
마감일을 꼭 지켜주세요. 한가지 더!!
끝내주는 상품까지.

안녕하세요. 구구리 누나. 저는 몇 달 전에 포켓카메라를 구입한 김건홍입니다. 포켓카메라 덕분에 집에서 스티커 사진을 찍을 수 있어서 정말 좋아요. 여러 가지로 재밌는게 많더군요. 게임도 하고 노래도 만들고 사진도 찍고… 혹시 GB를 갖고 있는 다른 친구가 있으면 정말로 권해주고 싶어요(그런데 가격이…) 친구들에게 자랑 좀 했더니 부러워하더라구요. 흠! 그나저나 하루 빨리 GB컬러를 구입하고 싶어요. 닌텐도가 다시 한번 GB때문에 일어설 것 같군요. 닌텐도 파이팅! N64파이팅! GB파이팅!

포켓 사진기자가 되신 것을 진심으로 축하합니다. 건홍군은 요즘 포켓카메라의 매력에 흠뻑 빠져 신나는 하루하루를 지내고 있겠네요. 부럽습니다. 건홍군 슬슬 찬바람이 불기 시작하는데 감기에 걸리지는 않았는지…사실 전 감기와 대전을 벌린 지 한달이 다지나가는데도 끝을 보지 못했습니다. 고놈 정말로 독하거든요. 건홍군은 미리미리 건강 체크하시고 항상 웃으면서 지내길 바래요. 건홍군의 얼굴을 보면서 답장을 적으니까 대개 신나는 거 있죠. 다른 친구들도 사연과 사진을 함께 보내주면 좋을 텐데… 건홍군! GB컬러가 일본에서 발매된 건 아시죠? 우리나라에도 들어오긴 했지만 아직 정식 수입이 이루어지지 않아 구하기도, 또한 가격도 좀 부담스럽더군요. 하지만 새롭게 변신한 GB의 위대함에 구구리는 또 한번 입이 쩍~~~~~~~~악! 정말 멋지더군요. 하지만 건홍군! 아무리 GB컬러가 갖고 싶더라도 자제력을 조금만 키우세요. 갖고 싶다고 다 가지면 그 하나하나의 진정한 의미를 잘 모를 수도 있거든요. 누나로서 따뜻하게 충고하는 것이니까, 기분 나쁘지는 않죠? 간절히 원하던 포켓카메라를 구입했으니 무궁무진한 포켓카메라 세계를 경험해 보세요. 그리고 공고란을 잘 읽어보세요. 건홍군을 신나게 할 멋진 사건이 있습니다.
그럼 열심히 하세요!!

안녕하세요, 구구리님.
저는 고3학생 김동효라고 합니다.
제가 이 글을 누님께 보내는 이유는 제가 고3인데 진학에 대해 생각해보니 마음에 드는 게 있더군요. 고민하던 중 게임이 생각났지요. 예전부터 생각했었지만 아버지와 상담한 결과 포기하고 있었는데 다시 생각나더군요. 아, 그리고 저는 제가 구상한 것이 약 40여개, 실제로 쓴 것이 20개, 애니용 5개정도 썼지요. 저의 소견으로는 소질이 있는 것 같은데 혹시 아닌가 하여, 시나리오 공모전 아시죠? 에 출품할 예정입니다.
장황한 설명은 집어치우고, 이 글을 쓰는 목적은 동료를 모으려 합니다.
-게임 제작에 관심이 있거나 게임사에서 녹봉을 받을 자(희망하는)-
분야: 서 - 기획, 시나리오
화 - 그래픽, 일러스트, 캐릭터 디자인
기 - 프로그래밍, 사운드
조건: 당연히 소질 있고 열정과 근성이 충분한 자, 성별 상관없음.
나이: 정신연령상 고3에 맞출 수 있는 자
지역: 만나서 교류 가능한 자.
위의 것은 게임 제작 동아리라고 생각하시면 쉬우실겁니다.

동효군 정말 멋진데요! 자신이 키워온 꿈을 실행으로 옮길 수 있다는 건 대단한 겁니다. 동효군 나름대로 철저한 계획을 세우고 준비해 나가는 담담한 모습이 좋아 보여요. 뭘하던지간에 전 열성이 가장 중요하다고 봅니다. 확실한 뭔가가 있다면 반드시 길은 있는 법! 어떠한 곳에서 어떠한 일을 하던 결코 순탄하지만은 않다는 것은 어느 누구보다 동효군이 잘 알고 있으리라 봅니다. 왜냐구요? 당연 게임 매니아라면 수없이 많은 경험을 가지고 있을테니까요. 동효군! 꿈을 꾼다는 것은 중요한 것이며 그 꿈을 이룰려고 노력하는 모습은 더더욱 아름답습니다. 전 동효군을 믿습니다. 솔직히 동효군의 글이 많은 친구들에게 읽혀져 단지 게임이 즐기는 대상이 아닌 그 세계 속에서 또 다른 현실 세계를 찾을 수 있다면… 하는게 제 바램입니다. 동효군이 뜻을 밝힌 '게임 제작 동아리'. 뜻이 맞는 친구들이 많이 있어 꼭 좋은 모임이 이루어졌으면 합니다. 힘내세요!

안녕하세요. 구구리 누나. 처음 뵈요. 호홋.
음.. 처음으로 편지봉투 앞면에다 구구리 누나 모습을 그려보았어요. 뭐.. 번지지나 말아야 할텐데… 역시 구구리 누나 얼굴 그리는 거 너무 힘들어요. 하지만 결국은 성공 성공 대성공! 이쁜 구구리 누나의 얼굴이 잘 나타났어요. 잘 그려서 보낼까 말까 했는데(안심) 누나를 생각해서 특별대우(?) 해드렸습니다. 처음인데 죄송하지만 사연은 없구요. 대신 그림 보내 드리니까. 그럼 이만 줄이고 다음에는 재미있는 사연 보내 드릴게요. 안녕히 계세요.

덕규군 안녕하세요. 먼저 그림은 번지지 않고 무사히 제 두손에 쥐어졌으니 걱정일랑 붙들어 매세요. '이쁜 구구리 누나라(?)'. 주위에 웩~웩 거리는 사람이 많긴 하지만 그럼에도 불구하고 구구리는 오늘도 얼굴을 빳빳이 들고 다니고 있습니다. 사실 지난달에 어느 훌륭한 독자분께서 제 공주병 증세를 치료해준다고 약을 보냈더라구요(어디 만나기만 해봐라). 좀 쇼킹했습니다. 덕규군. 저에게 사연을 보낼 때는 절대 부담감 갖지 마시고 그냥 하고픈 이야기 편하게 적어서 보내주세요. 이 코너는 정말이지 친구들의 자유로운 공간입니다. 어떠한 제한도 조건도 없는…그러니 진심으로만 절 대해주시면 구구리는 더 이상 바랄게 없으니 앞으로 자주 이 코너를 찾아주시구요. 덕규군이 보내주신 그림에서의 구구리처럼 저도 항상 밝고 자신감 있게 당당히 걸어가겠습니다. 그럼 이만

안녕하세요! 구구리 누나…! 진주에 사는 도형이구요. 추석 잘 보내셨는지 모르겠네요. 저는 너무너무 잘 지냈습니다 (뭔가 슬플거라 생각하셨죠?). 이렇게 펜을 든 이유는요. 구구리 누나께 기쁜 소식을 2가지나 전해 드릴려구요.
우선, 첫째는 제가 드디어 N64 반쪽 식구에서 N64 정식 식구로 되게 되었습니다(예전에 N64를 가지고 있지 않았기에 반쪽식구). 아는 형을 꼬드겨서 N64 얻게 되었거든요. 정확히 11월 7일경에 그 형이 N64를 물려준다고 했거든요. 기쁜 소식 하나 끝.
그리구, 두 번째는 지난 호에 말씀드렸던 그 형이(DS, SS, N64 다 팔아버린다면) PS, SS는 포기해도 N64는 아무래도 갖고 있는 게 낫겠다면서 N64는 고스란히 BOX에 싸서 보관하게 되었다는 겁니다. '젤다'가 나올 때까지요(이렇게 되면 제가 다른 형에게 N64를 받고 이 형한테서 '젤다'를 빌려서 하면 되는 거죠). 아, 돈 아끼는구나. 이렇게 기쁜 소식 두 가지 끝
구구리 누나, 기쁘죠?
제 1탄! 구구리 누나 닮은 '아야나미 레이'!
다음 달은 더욱 더 멋진 것이!

지난번 편지와는 다르게 이번 편지에는 너무 기쁜 나머지 어찌할 줄을 모르는 도형군의 모습이 그대로 담겨져 있는 것 같군요. 누나도 무지 기뻐요. 아니 그 형은 어떤분이시길래, 닌텐도64를 막 준답니까? (너무 부러워 질투하는 구구리). 어쨌든 식구가 늘어나서 전 행복해요. 사실 닌텐도64 코너를 담당하면서 유저들에게 좀더 흥미롭고 빠른 정보를 제공해주고파 제 나름대로 이리저리 열심히 뛰어다니고 있는데, 요즘 들어서는 배신을 땡기고 다들 떠나간다 소리밖에 하지 않으니 제가 무슨 낙으로 살겠어요? 힘이 축~~~~~빠져 지내는 것도 하루 이틀이지, 무슨 방도를 취해야겠습니다. 다들 떠나가는 마당에 도형군은 한발 더 다가와주셔 너무 고마워요. 또한 모든 하드를 팔아버릴려다 닌텐도64만은 남겨두신다는 위대하신 그분께도 꼭 감사의 뜻을 대신 전해주십시오. 부탁해요. 11월 21일쯤이면 다시 닌텐도의 파워가 세계를 지배할 것입니다. 그때까지만 우리 꾹~~~~참고 꿋꿋하게 오늘 하루도 열심히 사십다.

TO. 구구리 누나
엊그제 중간고사를 쳤어요. 근데 성적이 너무 떨어졌어요. 2학기 들어와서 빈둥빈둥 놀던 게 드디어 그대로 시험에 나타난 거죠. 후- 그래도 벼락 공부는 했는데 역시 안되네요. 평소에 열심히 해야 한다는 말이 실감이 가네요. 후-
그래두 다음 시험이 있으니까 다시 시작하죠 뭐. 게임 파워 독자 여러분께 하고 싶은 말이 있는데… "여러분 평소에 열심히 하자구요!"

이번에도 변함없이 멋진 구구리를 그려주셨군요. 정말이지 언제부터인가 과연 이번에는 동철군이 어떤 그림을 보내줄까? 하고 기다리게 된거 아세요. 동철군 저에게 그런 기쁨을 누릴 수 있게 해주셔 너무 고마워요. 정말이지 요즘은 독자들을 바라보고 기다리는 낙으로 사는 것 같아요. 중간고사 성적이 떨어졌다구요. 누나가 뭐랬어요. 평소에 열심히 하랬잖아요. 인생의 대선배로서 하는 이야기는 잔소리라 생각 마시고 바로바로 입력을 시켜셔야죠. 다 경험담이니. 하지만, 사실 아무리 누가 뭐라고 말해도 직접 자기가 맛보고 경험해보지 않으면 피부에 와 닿지가 않죠. 그래서 누나는 뭐든 하지 말라는 소리는 절대 안해요. 때론 많은 경험도 필요하고, 직접 겪고 이겨나가야만 나중 뒤돌아볼 여유도 생기고 점점 성숙해 가는 거잖아요. 사람은 죽어서도 계속 성숙한데요. 동철군처럼 그런 긍정적인 마음가짐이라면 전 걱정하지 않아요. 밝은 빛이 동철군에게서는 보이거든요. 동철군 다시 일어서서 시작하세요. 누나가 파이팅을 외쳐드릴게요. 파이팅!!! 파이팅!!! 파이팅!!!

안녕하세요? 구구리 누나, 제가 이렇게 글을 쓰는 이유는? 다름 아닌 구구리 누나가 좋아서입니다. 전 PS를 가지고 있고, 게임경력도 무려 12년이나 됩니다. 근데 PS를 가지고 있으면서 왜 여기다 보내냐고요? 그건 구구리 코너가 친근해서 그렇습니다. 전 모든 장르를 다 소화해내지요. 제 친구들은 절보고, 넌 오락을 위해 태어났다고도 합니다. 특히 대전게임은 절대 안진다라고 말할 정도로, 오락실에 가서 철권3을 하면 주변사람들이 저에게 도전을 안해 무지하게 재미가 없습니다(전 화랑으로 한답니다). 부럽죠? 한때는 파워에 필자가 되보려고, 전화를 해보았습니다. 이재덕님이 받더군요. 필자가 되려면 어떻게 하면 되나구 물었죠. 이재덕님은 이렇게 저렇게 얘기를 하시고, 한번 와 보라고 하셨습니다. 근데 막상 가볼려고하니 저의 실력이 좀 모자라는 것 같아 포기했죠(죄송합니다. 간다고 얘기해 놓고 약속을 어겨). 이제는 그냥 군대갈 날만 기다립니다.
구구리 누나? 안녕히 계세요.
PS. 기뻐해 주세요. 드디어 메탈기어 솔리드를 공략이 나오기 전에 모두 다 엔딩보았습니다. 아! 자랑스러워. 저기 파워에 한번 놀러가도 되나요?

이렇게 지면으로 인연을 맺게 되어 너무 기쁘네요. 무엇보다 구구리얼 코너의 성격을 잘 파악하고 문을 두들겨 주셔 고마워요. 영돈군처럼 절 편하게 생각하고 아기자기한 이야기부터 심각한 인생살이까지 절대 따지지 않고 이 코너에서는 사연을 받습니다. 사실 전 고민이 있으면 혼자 해결하는 방법도 나쁘지는 않다고 봅니다. 하지만 언제가 그건 속병을 만들어 나중에는 몇 배 더 지독하게 되돌아오는 경우도 있더군요. 그래서 전 혼자 끙끙 앓는 것보다는 누군가에게 이야기를 털어놓는 것도 좋은 방법이라고 봅니다. 굳이 그 상대가 그 고민을 해결해 주지 않더라도 말하고 있는 사이에 고민이 해결되는 경우도 있고, 항상 자기가 힘들 때 지켜봐주는 이가 있다는 그 자체가 마음 든든하지 않습니까. 구구리는 파워 친구들에게 그런 존재이길 원합니다. 영돈군 곧 군대에 가신다구요? 기분이 많이 처져 있을 것 같은데, 절대 부정적으로 생각지 마시고, 그 군복무 기간동안 뭔가를 해보겠다는 목표를 확실히 세우십시오. 이 기간은 아마 영돈군에게 있어 새로운 세계를 접할 수 있는 좋은 기회가 될 겁니다. 반드시… 아참! 영돈군 게임파워는 항상 오픈 되어 있으니 언제든지 놀러오세요. 그리고 영돈군에게 제가 도전장을 냅니다. 언제 철권3로 한번 겨루어보죠.

쌀쌀한 이 가을에 구구리 누나 안녕하신가요?
제가 이렇게 구구리 누나를 급하게 찾은 이유는 저희형의 심각한 증병을 대한민국 게임 파워 애독자들과 함께 공감하고, 더불어 올바른 형제애를 다지고자 함입니다. 제가 초등학교 때 저희형은 동네 오락실을 주름잡는 알짜이였습니다.
저보다 4살 많은 형은 스트리트 파이터 만은 당해 낼 사람이 없었죠. 전 그런 형이 안쓰러워 공부 쪽으로 관심을 돌리려 했지만, 오히려 형의 손에 이끌려 승룡권커맨드를 연습하는 제 모습을 발견하고는 무언가 끈끈한 형제애를 느낄 수가 있었습니다. 그런 형과 저는 지금껏 함께 게임을 연구하고 연습하며, 끊임이 훈련을 거듭해 오고 있었습니다. 그러나 형이 군대에 간 지금, 형은 그 동안 제가 사놓은 챔프를 몽땅 부대로 이사를 시키는 사건을 저질렀습니다. 게다가 자기도 그림을 배워보겠다며 제 소중한 마카세트랑 미술도구들을 갈취했고 심지어는 매달 부대로 챔프를 우송하라는 쪽지만을 남긴 채 제 눈을 피해 부대로 잠적해 버렸습니다.
그래서 지금 전 텅~ 비어버린 제 책상 앞에서 허탈하게 11월호 게임파워를 바라보고 있습니다.
이것도 곧 빼앗길게 뻔하기에…혹! 혹! 혹시 다른 독자분들 중에도 저와 비슷한 상황에 계신다면 서로 위로하고 싶군요. 구구리 누나! 저희형을 새 사람으로 거듭나게 할 방법을 꼭 알려주세요. 누~나! 그럼 쌀쌀한 날씨에 옷 두텁게 입고 다니시구요. 항상 노력하시는 누나 모습에 박수 쳐 드릴게요. 짝! 짝! 그럼 안녕히 계세요!

한마디로 끝내주는 사연이군요. 또한 긴긴 사연을 한눈에 이해할 수 있게 그림까지 보내주시고, 정환군의 형 ! 정말 멋진데요. 게다가 형을 향한 따뜻한 마음 정말 높이 삽니다. 정환군! 솔직히 말씀드려 저 할말을 잃었습니다. 그냥 멍~~~~~~~~한거 있죠. 단지 정환군과 형을 꼭 한번 만나보고 싶다라는 생각뿐입니다. 언제 한번 만나서 긴긴 이야기를 나누도록 하죠. 근데 형이 복무하고 있는 부대는 어디길래 군인답지 않은 특권을 누리는 거죠? 언제 한번 그 부대로 구구리가 가봐?!!!! 정환군 형을 거듭나게 할 최선의 방법을 알려드리지 못해 죄송해요. 정환군 너무 조급하게 생각지 말고 누나랑 함께 형의 증세를 좀더 지켜봅시다. 절대 군대에서 쫓겨나지 않기만을 기도하면서…

안녕하세요. 구구리 누나! 전 겜을 사랑하는 열혈 고등어 이성훈, 별명 멀더라고 합니다(친구들이 그렇게 부르더군요. X-파일 추종자, 태환군의 도움이 컸죠. 웃, 뭐 개중에는 멀더 요원이라고 부르는 놈들도 있지만…). 음, 횡설수설을… 수능을 30여일 앞두고 지난날을 생각하니 후회가 물밀듯이 밀려오는군요. 지금 시간이 1시 50분이네요. 아, 졸려. 기말고사 공부하다가 구구리 누나가 파이팅 해준 게 생각나서 펜을 들었습니다. 구구리 누나 정말 감사합니다. 그럼 공부 열심히 해, 수능 잘쳐서 좋은 소식 보내드릴게요. 그럼 졸려서 이만.

정말 수능이 얼마 남지 않았군요. 성훈군 많이 힘들죠? 우리 끝나는 그날까지 조금만 더 힘을 내서 뛰어요. 누나가 항상 응원하고 있잖아요(힘내라 힘! 힘내라 힘!). 성환군 얼마 남지 않은 이 시간이 제일 힘들고 또한 너무 중요한 시점이란 거 아시죠? 공부하다 머리가 아프고, 딴 생각이 날 때는 잠시 책을 덮고 성환군이 항상 꿈꾸어 오는 그 모습을 머리 속에 그려보세요. 누군가 꿈이란, 이루어 질 수 없다고도 하던데, 절대 그건 아닙니다. 반드시 꿈은 이루어지게 되어 있습니다. 또한 꿈이 없는 삶은 살아있는 삶이 아니죠. 성환군이 나름대로 생각해본 미래의 성환군을 떠올리다보면 어느 샌가 두손 불끈 힘이 주어질 것입니다. 잘하는 것도 중요하지만, 누난 뭔가를 해보겠다는 자신감과 최선을 다해 노력하는 그 모습을 소중히 여깁니다. 성환군 항상 건강 조심하면서 나~~~~중에 꼭 웃을 수 있게 조금만 우리 참고 이겨냅시다. 수능을 준비하고 있는 모든 친구들 힘내시구요. 파이팅!!입니다.

안녕하세요. 구구리 누나.
I' M 영수, 그 동안 잘 계셨습니까?
벌써 가을이군요. 게임챔프에서 게임파워로 바뀐 것 축하드려요. 누나, 전 이번 여름 방학에 일본 갔다 왔습니다. 누나께서 말씀하시면 하라주쿠역도 가서 캐릭터 점에 가고 싶었는데 사정상 못 가고 그 대신 동경 디즈니랜드에 갔습니다. 그리고 비교할 점은 일본은 편의점에서도 게임 관련 상품을 팔아서 손쉽게 구할 수 있는데 한국은 아니더라구요. 또 일본은 게임에 대한거나 책을 선전하는데 한국은 전혀 다르네요. 컴퓨터 게임만 선전할 뿐… 선전을 보고 포켓몬스타디움을 샀습니다. 하루에 30-40번 선전하더군요. 놀라웠습니다. 광고비가 많이 들어갈 것 같아요. 그리고, 퍼즐 맞춰보세요. 재미있을 거예요. 그럼 이만 안녕히 계세요.

영수군 오랜만이네요. 날씨가 꽤 쌀쌀해진 것 같은데 혹 감기에 걸리지는 않았는지? 영수군에게 있어 올 여름은 정말 환상적이었겠어요. 게임천국 일본에도 다녀오고, 친구들이 많이 부러워하죠? 게임매니아답게 일본 가서도 확실히 일본 게임문화를 파악하고 온 것에 놀랍습니다. 사실 처음가면 뭐가 뭔지 잘 모르고 아무 것도 얻지 못하고 오는 경향이 짙은데 영수군은 정말 멋지게 보내고 온 것 같아요. 사실 일본이랑 우리랑은 같은 게임문화권에 속해있어도 많은 차이가 나죠. 제일 기본인 게임을 인식하는 그 자체부터 차이가 있으니까요. 하지만 곧 일본 대중문화가 개방이 된다니 그렇게 되면 서로 양국간에 많은 교류가 있을 것이고, 어느 정도 게임시장에도 변화가 생기겠죠. 영수군 일본과 비교가 되는 것은 단지 문화가 다르고 나라마다 가지고 있는 성향에 차이가 있어 그런 것이니 '일본은 이런데 왜 우리는…' 식의 생각은 하지 않는 게 좋겠죠. 영수군 곧 우리나라도 게임이 보다 활성화되고 많은 발전을 가져 올 것이 분명하니 우리 힘찬 미래를 맞이할 준비를 하도록 하죠. 오늘 하루도 보람차게!!---------

Arcade 연구실

격투게임에 등장하는 캐릭터들의 리얼한 움직임들은 도대체 어떤 방법으로 제작되는 것일까? 완벽한 격투 장면을 구현하기 위해 액션배우까지 등장하는 일본의 게임 제작 스튜디오. 박력넘치는 리얼 액션의 비밀을 소개한다.

캐릭터에 숨을 불어넣는 모션캡처

인간이 하는 동작을 빛과 자기를 이용해 계측하여 컴퓨터에 저장된 데이터를 사용해 캐릭터를 움직이고 리얼한 박력만점의 게임을 만든다. 이것이 CG에 의한 게임 디자인의 최첨단 기술인 모션캡처이다. 다시 말하자면 모션캡처법이란 배우가 연기를 할 때 배우 몸에 센서를 붙여 센서의 위치를 직접 차례대로 컴퓨터에 입력하여 그 입력된 데이터를 이용, 게임 디자인을 하는 일종의 컴퓨터 그래픽 기술이라고 할 수 있다.

모션캡처는 2가지 방식으로 제작된다!

모션캡처법에서 사용하는 센서에는 자기에 반응하는 센서와 빛에 반응하는 센서가 있고 각각 장점과 단점이 있다.

모션캡처 시스템의 성능비교

	광학식	자기식	기계식
기본 시스템	카메라 6대, 마카 (일종의 반사물체) 22개	발신기 1대, 수신기 11대	엔코더 13개
샘플링레이트	120Hz	120Hz	400Hz
측정범위	8m×8m	반경 3m	반경 8m
출력 데이터	위치, 각도	위치, 각도	각도
리얼타임성	×	○	○
일그러짐	없음	있음	있음
셋업성	곤란	용이	용이
동시 계측수	2명	4명	4명
움직임의 제한	없음	케이블에 의한 제한	엔코더, 케이블에 의한 제한
격렬한 움직임 계측	○	×	×
마카의 은폐부분 계측	×	○	○

광학식 모션캡처

우선 광학식은 관절의 열쇠가 되는 부분에 반사테이프가 붙어 있는 우레탄제 마카를 붙인다. 마카를 전신에 붙이고 그 위에 적외선을 쪼이고 그 반사광을 적외선 카메라로 마카의 위치를 파악해 마카의 3차원 위치를 계측하는 시스템이 '광학식 모션캡처법'이다. 마카를 붙인 장소는 주로 움직임의 기점이 되는 관절부근이 중심이 된다. 적외선 카메라 위치는 높이 3미터 정도로 배우의 움직임에 따라 마카가 중첩되거나 뒤에 숨어버리거나 하면 정확한 데이터를 얻을 수 없게 된다. 배우가 원주형으로 세워진 카메라 중앙에 서서 검을 내리치는 등 움직임을 카메라가 찍어 그 데이터가 컴퓨터로 보내진다. 그것을 컴퓨터상에서 점의 데이터를 축에서 면으로 바꾸는, 즉 입체화되는 과정을 겪게 된다. 영화의 한 장면같이 점에서 선, 그리고 면으로 데이터가 가공되어 선을 조합한 인체의 스켈톤 화상이 모니터에 비춰진다. 이것이 바로 폴리곤 골격이다. 여기에 색과 음영이 추가되면 게임 캐릭터가 무기를 갖고 움직이는 화상이 나오게 된다.

광학식 모션캡처의 장점

① 회전기와 점프 등 격렬한 움직임을 잡기 쉽다.
② 무기를 휘두르는 움직임도 표현하기 쉽다.
③ 넓은 행동반경에서 다이내믹한 액션이 가능하다.

광학식에서는 배우의 다이내믹한 움직임을 캡처링하기 위해 스튜디오는 천장이 높고 넓다. 또한 계측한 데이터를 캐릭터의 움직임으로 변환하기 위해 컴퓨터가 다수 설치되어 있다

무기의 움직임까지 감지하는 광학식의 저력

육체뿐만 아니라 손에 갖고 있는 무기의 움직임까지 리얼하게 표현할 수 있는 것이 광학식의 이점이다. 무기의 움직임을 보면 캡처링의 레벨을 알 수 있을 정도이다

자기식 모션캡처

팔과 허벅지, 손목, 발목 등 움직임의 기점이 되는 부분에 자기 센서를 붙이고 인공적으로 만들어진 자장 안에서 움직인다.

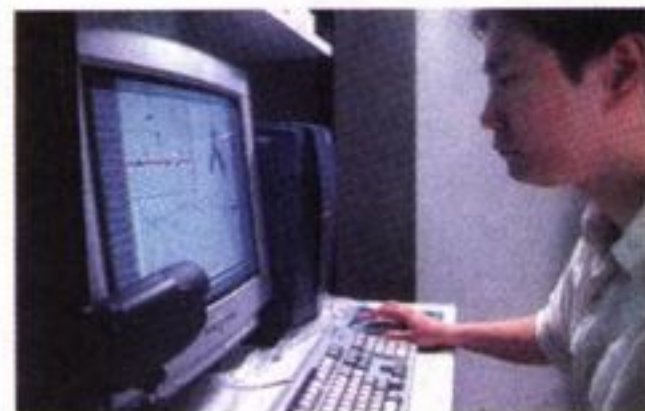
컴퓨터가 위치와 방향을 계측하여 리얼타임으로 3차원 그래픽으로 움직임을 재현한다. 자기식은 아주 미세한 움직임도 놓치지 않고 캡처가 가능하며 게다가 단시간으로 리얼타임으로 캐릭터의 움직임으로 변환시켜 즉시 볼 수 있는 놀라운 시스템이다. 즉 배우의 움직임이 리얼타임으로 게임 캐릭터의 움직임이 된다. 반면 자기식은 몸에 붙인 센서와 코드가 연결되어 있기 때문에 3미터 이내밖에 움직일 수 없다. 단, 자기식은 관절기와 던지기 등 센서가 숨겨지면 곤란한 격투 장면 등에 적합하다.

■ 자계(磁界) 안에서 액션 스타트

자기식은 코드로 몸과 기계가 연결되어 있으므로 광학식같은 큰 움직임은 불가능하다. 대신 아무리 복잡한 움직임이라 해도 센서가 빠짐없이 움직임을 캡처해주므로 오히려 기술하기는 쉽다.

물론 모션캡처로 읽어들인 데이터를 나중에 화면상에서 수정하는 것도 가능하다. 하지만 소재가 되는 배우의 움직임에 박력이 부족하다면 그 움직임은 더 이상 격투게임의 소재로서 가치가 없게 된다. 때문에 격투게임을 제작할 때에는 격투 프로까지 사용하여 완벽한 움직임을 지향하게 된다. 리얼한 움직임을 실현하기 위해서는 시간과 수고도 빼놓을 수 없는 것이다. 최상의 소재를 사용해 거기에 스탭의 정성을 들여 보다 다이너믹한 그래픽을 만들려고 하는 것이다. 격투게임 플레이어는 흡사 자신이 전장에 있는 기분으로 게임을 하고 있으므로 약간의 이상한 움직임에도 즉각적으로 반응을 하게 된다. 이미지대로 반응해 주지 않는 움직임은 격투게임으로서의 의미를 상실하게 되는 것이다. 현재 격투게임에 등장하고 있는 CG 기술은 이미 육체의 움직임뿐만 아니라 입술과 눈동자 등 표정의 변화까지 리얼하게 재현하는 것을 목표를 향해 움직임은 시작되고 있다.

자기식 모션캡처의 장점

① 복잡한 움직임을 표현하기 쉽다.
② 리얼타임으로 캐릭터의 움직임을 확인하기 쉽다.

인간의 움직임은 복잡 그 자체. 펀치를 먹이는 단순한 운동에서도 닿는 순간 손목이 회전하거나 한다. 이런 미묘한 움직임을 계측할 수 있는 것이 자기식의 장점. 각도의 조정과 노이즈처리 등 정교한 수정을 한 후 압축된다

■ 배우의 완벽한 움직임이 격투를 리얼하게 한다

모션캡처는 실제의 움직임을 게임 캐릭터의 움직임으로 재현하는 기술이다. 따라서 연출하는 배우의 역할은 게임 캐릭터의 개성을 결정지을 정도로 중요하다. 화려한 캐릭터들의 격투 장면은 배우와 스탭의 땀과 눈물의 결정체라고 해도 과언이 아니다

■ 광학식 캡처 데이터로 캐릭터가 움직이기까지

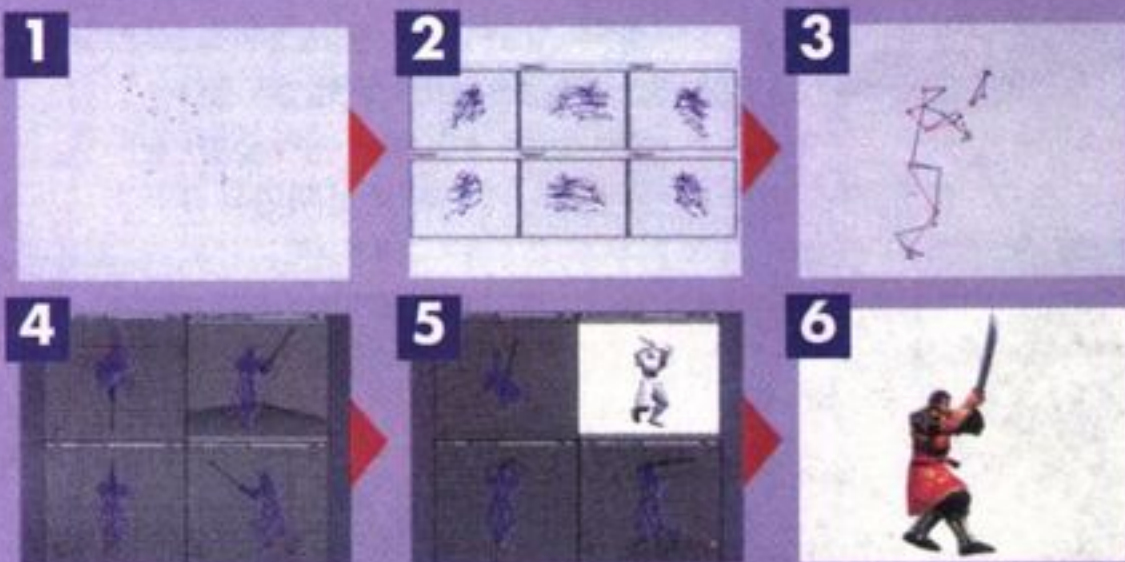
광학식 캡처링의 흐름을 설명한다. 배우의 움직임에서 얻어진 데이터는 마커의 위치를 점으로 인식한다. 이것을 컴퓨터에서 선의 데이터로 가공하면 인간다운 모습으로 되는 것을 알 수 있다. 더욱이 면의 데이터로 변환해 입체화시키면 와이어 프레임으로 덮여진 형상이 나온다. 여기까지 소요시간은 단 몇 분. 이것으로 2차원이였던 데이터가 3차원으로 된 것이다. 거기에 이번은 폴리곤 가공으로 옮겨간다. 면에 살이 붙는 느낌이다. 옷 색깔 등이 텍스처 맵핑이 되면 95% 완성. 여기에 사람의 손에 의해 수정이 가해져 전투 장면이 제작되게 되는 것이다.

1 2 3 4 5 6

우리가 만들면 이렇게 다릅니다!!

하트 브레이커즈

HEART BREAKERS

1998 FAMILY PRODUCTION INC ALL RIGHTS RESERVED

이오리스의 「크사나」 이후 국내 최초의 3D 격투게임이 드디어 등장했다.
밸런스를 위시한 각 캐릭터들의 화려하며 다양한 기술들.
국내 아케이드 기술력의 결정체인 「하트 브레이커즈」를 소개한다.

▶제작사: 패밀리 프로덕션 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

격투대회에 숨겨진 또 다른 음모가...

때는 21세기. 지속적으로 늘어나는 인구에 대한 대책으로 고심하던 인류는 이에 대한 해결책으로서 태양열에너지와 핵융합로에 의하여 가동되는 해상부유도시(海上浮游都市)의 건설을 추진하게 된다. 최초의 해상부유도시 발할라가 2049년에 북해에 건설된 후 불과 15년만에 세계의 바다에는 무려 20개이상의 해상부유도시가 난립하게 된다. 그 중에서도 동지나해에 위치한 샴발라는 韓·中·日 3개국과 세계적인 거대기업 A·B·E·C.(Advanced Bio-Engineering & Cybernetics) Inc.의 제휴로 2059년 완공된 세계 최대 규모의 해상도시로서 인구 2000만이 넘는 최첨단도시이다.

서기 2064년 샴발라에서는 샴발라 완공 5주년과 해상부유도시 계획 입안 20주년을 기념하는 행사의 일환으로서 A·B·E·C.의 후원 하에 세계 규모의 이종격투기 대회 '비그리스'(라그나록에서의 신들과 거인들의 결전장의 이름)가 개최된다. 총 상금 규모만 US$ 10,000,000가 넘는 이 대회에 참가하기 위하여 샴발라와 세계 각지에서 강자들이 나름대로의 목적을 가지고 모여들게 된다. 그러나 이 대회의 진정한 목적이 기존의 실험체의 실전 테스트와 새로운 실험체의 확보에 있다는 사실을 아는 자는 없었으니....

샴발라의 명목상의 통치권은 韓·中·日 3개국에서 교대로 추천하는 3년 임기의 시장에게 있으나 샴발라의 사실상의 지배자가 A·B·E·C.라는 사실을 모르는 이는 거의 없다. 샴발라의 실질적인 치안권 역시 A·B·E·C.의 사설 치안 조직 케르베로스(Kerberos)에게 있어 경찰은 유명무실한 상황이다. A·B·E·C.는 Mad Scientist인 Sir Bres Fomorian이 지배하는 생명공학에서는 최고 수준의 기업이나 과학과 기술의 발달을 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 비정한 조직으로 샴발라에의 투자 역시 실험체의 대량 확보가 그 주된 목적이다. 실제로 샴발라에서는 원인불명의 실종사건이 끊이지 않고 있으며, 상수도를 통한 도시 전체 규모의 생체실험도 행하고 있다는 소문도 자자하다. 최근의 초인적인 능력에 갑자기 눈을 뜨는 사람이 급격히 늘어나는 현상도 이러한 생체실험 때문이라고 주장하는 소장파학자나 언론인들도 적지 않으나 이런 사람들은 오래지 않아 실종자 리스트에 그 이름이 오르게 된다.

이것이 「하트 브레이커즈」의 실체이다

국내 PC게임 개발업체인 패밀리 프로덕션에서 2년여 넘게 심혈을 기울인 국내 최초 3D 격투게임 「하트 브레이커즈」가 그 모습을 드러냈다. 모델 2 정도의 그래픽 성능을 지향하면서 등장 캐릭터들의 실전을 방불케하는 박력넘치는 기술과 화려한 CG 그래픽이 국내 유저들의 눈길을 끌기에 충분하다. 이번 호에는 시스템 설명과 먼저 입수된 캐릭터를 소개한다.

기본 조작

조작계는 8방향 레버와 4개의 버튼으로 구성이 되어있다. 레버 사용기술은 전진, 후진, 앉기, 점프(제자리, 앞, 뒤), 앞 대시, 뒤 대시가 있으며, 특수기(커맨드기, 연속 콤보, 회피)와 초필살기, 잡기(통상잡기와 특수잡기), 반격기와 나머지는 버튼 조합으로 사용하게 된다.

스페셜 공격

화면 하단에 있는 게이지(B)를 소비하는 공격으로 위력적인 공격이 된다. 1회 발동시 게이지 1개를 소비하며 게이지를 최대 3까지 모을 수 있다. 일발역전을 노릴 수 있는 가장 강력한 기술이다.

잡기(특수잡기 / 반격기) 및 회피와 반격

기본 잡기는 전방향레버+ P & 레버+ K로, 캐릭터 특성(커맨드 잡기)에 따라 달라질 수 있다. 잡기회피는 전방향레버+ P & 레버+ K, 특수잡기는 커맨드레버+ P & K, 반격기는 뒤방향 레버 + 약K + 강K 이다. 반격기는 스페셜 게이지 하나를 소모한다.

회피기술은 슬라이딩과 구르기로 상대방의 뒤편으로 이동하여 상대방의 등뒤에서 공격을 할 수 있다.

모션 셀렉팅 시스템

기본적인 타입인 노말 모션(플레이 화면에서 하단에 N으로 표기)과 특수한 공격이 가능한 스페셜 모션(플레이 화면에서 하단에 S로 표기)으로 구성되어 있다. 모션의 체인지는 약펀치+강펀치를 동시에 누르면 된다. 대전 중 가드 혹은 공격도중 플레이어 마음대로 바꿀 수가 있다. 노말 모션에서 사용하는 특수기와 모든 기술은 스페셜 모션에서 사용할 수 없으며 이는 스페셜 모션도 동일하다.

파워 게이지 축척

하트 브레이커즈에는 체력 게이지외에 파워 게이지가 존재한다. 필살기시 사용되는 파워 게이지는 모은 양에 따라 일반 공격이나 가드 특수공격 때 에너지가 늘어난다. 에너지는 최대 레벨 3까지 올라가므로 계속적으로 사용하면서 플레이하면 3판 2승제에서 최대 6번 정도를 사용할 수 있다. 파워 게이지는 스페셜 커맨드를 사용하기 위한 시스템으로 게이지는 버튼 4개를 동시에 누르고 있을 때 상승된다.

뉴트럴 및 캔슬의 연속 콤보기

일정 커맨드나 스페셜공격에서 공격을 연계기로 사용할 수 있는 시스템으로 연속 커맨드를 사용할 수 있다. 일반적으로 기본 통상기에서 모든 기술이 연계가 가능하므로 플레이어의 사용여부에 따라 콤보계열의 Hit수 변화가 가능하다. 최소 5Hit에서 20Hit 이상을 타격할 수 있다.

ARCADE

등장 캐릭터

반(BAN) - 주인공

견습경관으로서 악의 기업 A·B·E·C.의 부정을 밝히기 위해 조사하고 있다. 조사중에 오른팔을 잃은 그는 첨단 과학의 힘으로 사이버 로켓 팔을 장착, 천하무적을 자랑한다.

- 국적 : 한국계 영국인(혼혈아)
- 격투 스타일 : 성신무한류(聖神無限流, 격투권법)

다운잡기일까?, 다운공격을 하는 반

나이프.D(KNIFE. D) 주인공

그를 실험체로 이용한 악의 기업 A·B·E·C.에 복수를 맹세하는 분노의 화신. 무덤에 묻힌 1년 뒤 만월의 밤, 복수를 하기 위해서 마계의 힘을 빌려 되살아난다. 영원의 안식을 얻기 위하여 그는 삐에로의 화장 뒤에 슬픔을 감추고 한 손엔 복수의 나이프를 잡는다.

- 국적 : 불명
- 격투 스타일 : 성신무한류

무기를 쓰는 나이프D

호노카(HONOKA)

쿠노이치로 어려서부터 암살기술을 몸에 지닌 채 성장하여 왔다. 자신의 아버지이자 삼발라의 실력자의 한 사람인 모모찌 고로(百地五郎)의 의지대로 아버지의 적들을 어둠 속에서 제거해 나간다.

- 국적 : 일본
- 격투 스타일 : 인법(忍法)

불타오르는 호노카×2

바쉬 (VASHI)

레이메이의 연인이었던 그는 조사중에 행방불명이 된다. 그러나 그는 A·B·E·C.에 의해 개조되어 사이보그캅 바쉬로 케르베로스에 배속된다. 일체의 기억을 잃어버린 그는 A·B·E·C.의 충실한 종으로 임무를 수행하던 중 상사인 엑크하르트(게스타포)의 지시로 대회에 참가하게 된다. 강호들과의 격투 속에서 그는 잃어버린 자아를 조금씩 되찾게 된다.

- 국적 : 미국
- 격투 스타일 : 커맨드 삼보(잡기계열의 타격기)

바쉬의 잡기공격

당 룽 (DANG LUNG)

국제적인 액션스타이자 인권운동가인 당 룽은 요즘 생명의 위협을 받는다. 촬영용의 권총에 실탄이 장진되어 있거나 자가용에 폭발물이 설치되어 있는 등 크고 작은 사고가 계속되자 당룽은 자신이 언론을 통하여 생체실험의 실상을 밝히고 통렬히 비판한 A·B·E·C.사를 의심하게 된다. 그는 사건의 진상을 규명하고 책임자를 응징하기 위하여 대회에 참가하게 된다.

- 국적 : 중국
- 격투 스타일 : 절권도(이소룡), 연청권

당룽의 스페셜피니시

당룽의 띄우기 공격

하나(HANA)

하나는 삼발라의 시장의 외동딸이다. 그녀의 아버지가 요즘 수척해지고 있다. 하루가 다르게 상태는 악화되는데 그 원인은 A·B·E·C.의 폭주를 막을 수 없는 자신의 무력함에 대한 절망감 때문이다. 하나는 병상의 아버지에게 맹세를 한다. A·B·E·C.를 응징하고 아버지의 명예를 위해 싸우겠다고….

- 국적 : 한국
- 격투스타일 : 자기류(리듬체조 & 킥복싱의 조합?)

잘빠진 킥!!

카이덴 (天海 KAIDEN)

(?)장의 장남으로 어나 20대를 세계를 떠돌며 강호들과의 혈투로 보낸 카즈오는 문득 자신의 피로 얼룩진 생활에 회의를 느끼고 불교 천태종에 귀의하게 된다. 자신의 과거를 속죄하기 위한 고행 중에 삼발라에 들른 텐카이는 거대한 도시 전체에서 느껴지는 사악한 기운을 감지하고 이를 퇴치할 목적으로 다시는 골법을 쓰지 않겠다는 자신과의 맹세를 깨고 무술대회에 참가하게 된다.

- 국적 : 일본
- 격투 스타일 : 골법

카이덴의 썬더(진상어 멋지다)

라발트 (RABALT)

그는 인기없는 곡예사였다. 어느날 초능력에 눈을 뜬 그는 초능력을 사용해 정의의 마스크맨으로 활약하기 시작한다. 정의감에 불타는 그는 그가 악의 권화라 여기는 A·B·E·C.의 음모를 타도하기 위하여 대회에 참가한다. 그러나 그는 모른다. 그의 초능력의 발현이 A·B·E·C.의 생체실험의 결과라는 것을….

- 국적 : 호주
- 격투 스타일 : 염동력 (Telekinesis)

라발트의 스페셜 피니시

레이메이 (REIMEI)

경관인 레이메이는 A·B·E·C.를 조사중에 행방불명이 된 연인을 찾고 있다. 레이메이 역시 A·B·E·C.의 비밀을 조사하기 위하여 대회에 참가하게 된다.

- 국적 : 중국
- 격투 스타일 : 연청권

은유(EUNYU)

여고생인 은유는 꿈을 가진 소녀 격투가로 그녀는 '자신보다 강한 자를 사귀고 싶다'라는 희망을 가지고 있으며 이것이 그녀가 대회에 참가하는 유일한 목적이다.

- 국적 : 한국
- 격투 스타일 : 태권도

은유의 고유기

모아쏘다가 접근해서 한방 먹여버려!!

건버드 2

전설의 만능약을 찾아 떠나는 모험의 길!! 지난호에 이어 새롭게 등장한 접근공격과 모아쏘기 시스템 등 「건버드 2」를 재미있게 즐기기 위한 시스템 등을 소개한다.

▶제작사: 사이쿄 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 미정

GUNBIRD 2

레벨 게이지 시스템이란

레벨 게이지
레벨 게이지
스톡용 레벨 게이지
레벨1 모아쏘기 소비량
레벨2 모아쏘기 소비량
레벨3 모아쏘기 소비량

「건버드 2」 게임 화면 왼쪽 아래에 표시되어 있는 수수께끼의 게이지. 이것은 레벨 게이지라는 명칭으로 모아쏘기와 접근공격, 두가지 특수공격을 사용하기 위해 필요한 에너지의 잔량을 표시한다. 레벨 게이지는 적을 샷 또는 서브 샷으로 쏘면 모여진다. 모아쏘기는 샷버튼을 누른후 떼며, 접근공격은 전용 버튼을 누르는 것으로 사용할 수 있다. 두가지 공격 모두 샷보다 파괴력이 있다.

게이지 소비 공격

1 모아쏘기

레벨 게이지를 소비하는 공격 중 우선 첫 번째가 각 캐릭터의 개성을 표현한 모아쏘기이다. 모아쏘기에는 레벨 1 ~ 레벨 3까지 3단계의 강도가 있고, 레벨 게이지가 모인 양에 따라 현재 발사할 수 있는 최대 레벨의 모아쏘기를 할 수 있다. 예를들면 레벨 게이지가 14개 모여 있으면 레벨 1 모아쏘기, 29개 모여 있으면 레벨 2 모아쏘기를 발사할 수 있다. 레벨 게이지 아래에 있는 작은 게이지는 스톡용 레벨 게이지로, 위 레벨 게이지가 가득 차면 여기에 모이게 된다. 통상 레벨 게이지와 스톡용 레벨 게이지를 2개 소비하면 레벨 3 모아쏘기를 2연속으로 발사하는 것도 가능하다. 단 게이지 증가속도는 레벨이 높을수록 느려지므로 스톡용 레벨 게이지까지 모이기까지는 상당한 시간이 소요된다.

레벨 게이지를 소비하는 모아쏘기공격은 캐릭터의 개성이 가장 잘 나타난 공격이다

스톡용 레벨 게이지까지 소비하면 레벨 3 모아쏘기의 2연발도 가능하다

게이지 소비 공격

1 접근공격

레벨 게이지를 소비하는 두 번째 공격이 이번에 처음 등장하는 접근공격이다. 접근공격이라는 것은 근거리의 상대에 유효한 공격으로, 각 캐릭터가 가지고 있는 육탄전용 무기로 적을 가격하는 것이다. 사용조건은 레벨 게이지가 1블럭(레벨 1 모아쏘기에 소비하는 게이지량과 같다)이상 모여있는 상태에서 접근 공격버튼을 누르면 된다. 공격력은 캐릭터 모두 굉장히 높아 중형기 클래스라면 거의 일격으로 파괴가 가능하다. 단 공격의 성질상 적에게 접근하지 않으면 불가능하고 게다가 접근공격 중에는 이동속도가 느려지기 때문에 굉장히 위험하다. 접근공격의 가장 큰 메리트는 그 위력보다 게이지 소비량이 적은 데에 있다. 특히 스테이지 도중에 출현하는 중형기는 1블럭밖에 소비하지 않는 접근공격을 적극적으로 사용하자. 즉 레벨 게이지는 한 개가 6블럭으로 구성되어 있으므로 최대 접근공격을 6회(스톡도 포함하면 12회)연속으로 사용할 수 있다.

접근공격은 공격력이 굉장히 높으므로 중형기 클래스라면 거의 한발로 파괴할 수 있다

적에게 접근하므로 위험은 크다. 반드시 패턴을 파악한 후 사용하자

「건버드 2」의 득점 시스템을 소개한다

금화 & 체인시스템

사이쿄의 금괴 보너스가 「건버드 2」에서는 금화로 등장한다. 금화는 회수한 상태에 따라 200~2000점의 보너스점이 가산되고, 특히 이번은 2000점을 연속으로 회수하면 첫 번째에 +500점, 2번째에 +1000점, 세 번째에 +2000점의 체인 보너스가 가산된다. 체인을 연

ARCADE

금화는 회전 상황에 따라 점수가 4단계로 변화한다. 사진 순서처럼 바뀌면 200점 ⇨ 500점 ⇨ 1000점 ⇨ 2000점으로 점수가 증가해 간다. 2000점을 연속으로 획득한 때에만 체인 보너스가 발생한다. 체인 보너스는 죽지 않는 한 스테이지를 클리어해도 계승된다

는 놔두면 사라져 버리지만 샷으로 쏘면 안에서 보석이 최고 20개까지 나온다. 이 보석은 1개부터 19개까지가 1000점, 20개만 4000점으로 되어 있다.

위험도에 따라 배율이 표시되고 보너스가 가산된다

결할때마다 성공하면 금화 회수율이 점점 높아진다.

보너스 캐릭터

보너스 캐릭터라는 것은 각 스테이지에 어느 장소를 어느 타이밍으로 통과하면 출현하는 '항아리' 같은 숨겨진 캐릭터이다. 이 '항아리'

스테이지 중에 어느 장소를 특정 시간에 통과하면 보너스 캐릭터가 출현한다

보너스 캐릭터를 쏘면 다수의 보석이 튀어 나온다

나이스 봄 보너스

나이스 봄이라는 것은 위험을 탈출한 봄에 대한 최고급의 칭찬으로 사용되는 용어로, 나이스 봄의 위험 회피도 수에 따라 점수를 붙힌 획기적인 보너스가 바로 나이스 봄 보너스이다. 나이스 봄 보너스는 봄 사용시의 탄수 등 적의 탄 상황에 따라 배율이 ×1~9까지 결정되며, 배율×1000점의 보너스가 가산되는 형태로 되어 있다.

하늘을 뒤덮은 무수한 적의 탄에 둘러싸여 있다.
이 상태를 나이스 봄으로 탈출하면…

스토리를 추구한다면 2인 동시 플레이

만약 전체적인 스토리를 알고 싶다면 친구와 2인 플레이를 해보자. 두 명이 동시에 플레이를 하면 각 스테이지 클리어시 데모가 변화하며, 사용하고 있는 캐릭터끼리 회화를 진행한다. 캐릭터 조합에 의해 서로 속이거나 연애관계로 발전시키거나 하는 등 스토리는 다양하게 분기한다. 물론 엔딩도 캐릭터 조합마다 준비되어 있어 다양한 캐릭터로 도전해보면 또 다른 재미를 느낄 수 있다.

2인 동시 플레이시에 주의할 점은 적의 탄이 노리는 법칙이다. 기본적으로 적의 탄은 죽지 않고 오래 플레이한 캐릭터를 노리게 되어 있어 어느 쪽이 죽지 않고 오래 플레이하고 있는 가를 파악해 적탄을 유인하는 쪽과 그렇지 않은 쪽의 역할분담을 반드시 나누는 것이 중요하다.

2인 동시 플레이시에는 적탄은 죽지 않고 오래 플레이하고 있는 쪽의 플레이어를 집중으로 공격해 온다

마리온 & 발피로의 경우

あれ？ ひょっとしてあんたバルナス？

어? 너 발너스?

あんな旧式と一緒にするな 吾輩はロシア帝国の最新型「バルピロ」ナリ。

그런 구닥다리랑 동일시하다니…. 나는 러시아 제국 최신형 발피로다

あんた、強いわね！ さすが最新型。

오!! 너 정말 강하구나! 확실히 최신형이야

当然ナリ。吾輩の能力はバルナスの50%増ナリ。（当社比）

당연하지. 내 능력은 발너스의 50%배다

材料がそろったわね！ でも薬は渡さないわよ!!

재료는 다 모였어! 그래도 약은 절대 넘겨줄 수 없어!!

알카드 & 다비아의 경우

アルカードさん、もしかし私の事嫌い？

알카드! 니를 좋아하지 않아?

お前と私とは違いすぎる。

너와 나는 너무 달라

クスン…クスン… 私のことが嫌いなのね…

흑흑흑!! 내가 싫은 거지

…困った奴だな… もうすぐ万能薬が手に入る泣くな!

…짜증나는 녀석이군…. 이제 곧 만능약을 입수할거다. 울지마!!

泣かなかったらずっと一緒にいていい？

울지 않으면 함께 있어도 좋아?

쇠파이프와 짱돌이 날아다니는 현실같은 게임세계가 드디어 펼쳐진다!

스파이크 아웃

'디지털 배틀 온라인'이라는 타이틀을 갖고 모델 3로 무장한 박력넘치는 최고 액션게임 「스파이크 아웃」의 발매가 초읽기에 들어갔다. 세가가 만들었지만 버파답지 않은 새로운 재미를 줄 스파이크 아웃의 마지막 점검에 들어간다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

SPIKEOUT

스파이크 아웃의 흥분을 체험하자

이 게임은 면밀하게 패턴을 조합해 가는 타입의 액션게임과는 전혀 다르다. 물론 공략법이 없는 것은 아니지만 일단 이것저것 생각하지 말고 게임이 시작되면 눈에 보이는 적들을 때려 눕히는 상쾌감을 즐겨보자.

무기를 사용한 공격 등도 있어 플레이어의 자유도는 굉장히 높다

버튼의 역할

기본적으로 공격에 사용하는 것은 비트버튼과 차지버튼. 비트공격은 연타하면 콤비네이션이 6발까지 가능하다. 차지버튼은 누르는 시간에 따라 4단계의 위력적인 공격을 사용할 수 있다. 비트공격과 조합해 사용하면 보다 강력한 공격이 가능하므로 실전에서 유용하게 사용하자.

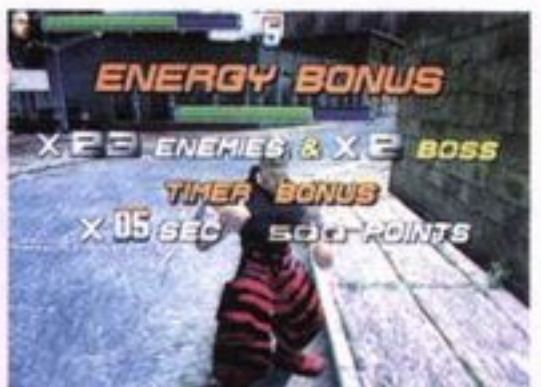
적을 튕겨날리는 차지공격

O버튼의 복합공격도 풍부하다. 사진은 잡은 후 차지던지기

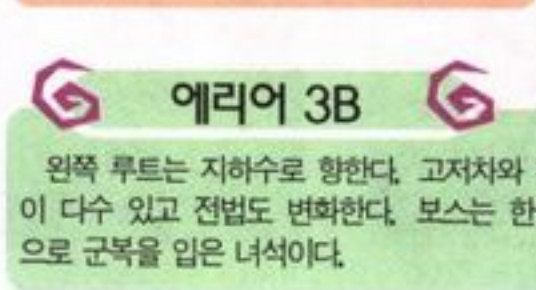
메인은 보스전

이 게임에서는 한 스테이지가 여러개의 에리어로 나뉘어져 있으며, 각 에리어 마지막에는 보스와 자코가 난입해 아주 혼란스럽다. 보스에만 신경을 쓰고 있으면 포위당해 연속으로 큰 대미지를 입는 경우도 많다.

보스가 많을 경우에는 우선 한쪽을 집중공격해 쓰러뜨리자

보스전은 순간의 방심이 결정타가 될 수도 있다

에리어 클리어 후는 라이프가 일정량 회복한다. 보너스도 다양하게 준비되어 있다

에리어 마지막에서 진행루트가 분기

「스파이크 아웃」에서는 선택한 루트에 따라 게임 중의 스테이지 구성이 변화하는 분기 시스템이 있다. 에리어의 보스를 쓰러뜨리면 게이트를 여는 이벤트가 발생하고 이때 에리어에 따라 게이트가 2가지 있는 경우가 있다. 여기서도 어느 쪽을 선택하는 가에 따라 다른 전개를 즐길 수 있다.

에리어 1

여기에서는 처음 스테이지인 디젤타운 내의 4가지의 에리어를 소개한다. 이곳은 분기가 한군데밖에 없다.

열리지 않으면 게임 오버

에리어 2

에리어 1의 보스를 쓰러뜨리면 공사현장 에리어로 간다. 여기서 보스를 쓰러뜨리면 오른쪽과 왼쪽에 게이트가 출현한다. 선택 방향에 따라 전개가 변화한다.

이것은 보스전 직후의 오른쪽에 있는 게이트

또 하나는 에리어의 왼쪽 끝 광장 뒤에 있다

에리어 3A

오른쪽을 가면 이곳에 도착한다. 고가선 아래에서 싸우는 에리어로 보스는 쌍둥이 권법을 사용한다. 이문정주같은 기술을 전개한다.

적은 보스밖에 나오지 않는다

에리어 3B

왼쪽 루트는 지하수로 향한다. 고저차와 벽이 다수 있고 전법도 변화한다. 보스는 한명으로 군복을 입은 녀석이다.

좁은 수로 내에서 보스전이다

ARCADE

1등에게 500만원의 장학금을 준다는 게임이 바로 이거야??

펑키볼 (Funky Ball)

국내 최초 3D 스포츠 게임 「펑키볼」. 일본 최첨단 하드와 CG에 길들여진 유저라면 다소 실망이 클 수도 있겠다. 하지만 우리나라 게임은 우리나라 게이머가 살려야 하지 않을까!! 한국 게이머에겐 한국 게임이….

▶제작사: 디지픽스 엔터테인먼트
▶장 르: 스포츠 ▶발매일: 11월

풀 폴리곤으로 화려하게 채색된 스테이지를 소개한다

디지픽스 자사에서 개발한 아케이드 보드를 이용한 국내 최초 3D 게임으로 모습을 드러낸 「펑키볼」은 일단 전 스테이지가 풀 3D로 완벽하게 모델링되었으며, 실시간으로 카메라가 조작되는 환상적인 전 7개의 족구 구장이 준비되어 있다.

♣ 우주 반중력 스타디움
외계인 펑키가 우주 공간에 특수 제작한 구장으로 바닥이 반투명으로 되어 있으며 마찰계수가 매우 낮아 미끄러워서 움직임이 자유롭지 못하다

♣ 로봇제작 공장
로보의 홈구장으로 로보팀이 탄생한 장소이다.

♣ 숲속의 강시부활 장소
강의 홈구장으로 강시들이 주술에 의해 살아난 장소이다.

♣ 동유럽의 고성
프랑크의 홈구장으로 최초의 인조인간 프랑켄슈타인이 만들어진 전설의 성이다

♣ 이집트 피라미드의 내부
해골인 네이키의 홈구장으로 이집트의 미이라들이 부활한 장소이다

♣ 도시 건물 옥상
인간대표 아담의 홈구장으로 21세기 서울의 도심 빌딩 옥상에 마련된 구장이다

♣ 오아시스 구장
잉카 후손인 로키의 홈구장으로 사막 한가운데 오아시스 옆에 마련된 구장이다

화면 구성

파워 게이지
화면 제일 위에 수평으로 나타나며 우리편의 파워, 스피드, 방어력 등 총 합계 능력을 나타낸다. 각 스테이지에서 레벨업 기능을 통해서 파워를 상승시킬 수 있으며 게임 중에 상대편 공에 맞고 쓰러지거나 필살기를 사용할 경우 파워가 줄어들고 시간이 지나면 조금씩 회복된다. 파워가 높을 때는 공격력도 강하고 잘 넘어지지도 않는다. 또한 파워 게이지가 노란색일 때는 필살기를 사용할 수 있다.

볼 스피드 게이지
파워 게이지 바로 아래 있는 게이지로 공격할 때마다 순간적으로 게이지가 올라갔다가 내려간다. 파워가 높을수록 그리고 공격 타이밍이 정확할수록 게이지는 높게 나타난다.

공격

반격(혹은 블로킹)
적의 공격을 토스없이 직접 받아넘기기

공중 콤보 공격
같은 편에게 높은 토스를 해주고 이를 공중에서 받아치는 고난도 공격으로 공격력이 일반 지상 공격보다 높고 빠르다. 빈 곳을 노리는 데도 유리하다.

지상 필살기
팀마다 고유하게 1개씩 주어지는 필살기로 지상공격시 사용할 수 있다. 대부분 상대편의 타이밍을 빼앗는데 효과적으로 사용할 수 있다. 단, 우리편 파워 게이지가 노란색일 때만 사용 가능하다

공중 필살기
팀마다 고유하게 1개씩 주어지는 필살기로 공중 콤보 공격시 타이밍을 잘 맞추면 사용할 수 있다. 역시 우리편 파워 게이지가 노란색일 때만 사용 가능하다.

카운터 필살기
상대편의 필살기를 무사히 받아넘기면 우리편 공격시 무조건 필살기 반격이 자동으로 나가게 된다.

팀(캐릭터) 육성 기능

1인용 모드 게임시에 어느 팀을 선택하던 간에 스테이지별 레벨업 기능을 사용하여 팀을 자신의 색깔에 맞게 캐릭터를 육성할 수 있다. 예를 들어 스피드가 매우 빠른 석상 로키팀ROCKY Team)도 만들 수 있다.

디펜스업

CHANCE X 2

파워업

CHANCE X 2

스피드업

CHANCE X 2

알림

디지픽스, 「펑키볼」 게임 챔피언 선발대회 개최

디지픽스에서 우승자 상금으로 500만원이 수여되는, 총 상금 1,000만원 규모의 펑키볼 챔피언 선발대회를 개최한다.

- 본선개최시기: 1999년 2월 마지막주
- 총 장학금 규모: 총 장학금 1,000만원 규모와 부상 별도 지급
- 우승자: 현금 500만원 장학금 수여 및 별도 부상 지급
- 2등: 현금 200만원 장학금 수여 및 별도 부상 지급
- 문의: 디지픽스 (02)598-3541

일본의 검과 검술

검의 나라 일본

1873년 역사가 맥클랫치는 이렇게 말했다. "모든 시대를 통틀어 무인들에게 가장 사랑받은 무기인 검이 일본에서만큼 명예롭게 인정받는 나라는 없다." 또 역사가 해리슨은 "개별적인 이름이 주어진 검에 특별한 미덕이 존재하고 있다는 믿음이 성행한 중세 영국에서조차 일본만큼 '강철에 대한 숭배(cult of cold steel)'가 이루어진 적은 없다"고 지적하고 있다. 실제로 일본에서 무사계급의 일원으로 태어난 아이의 인생은 검과 함께 시작하게 된다. 5살이 되기 이전에 아이는 자신의 첫 번째 검(마모리-카타나: まもり-かたな, 장식용 검)을 수여받게 되며 어느 정도 성장하면 성인의식(겐부쿠: げんぶく)을 통해 어른들과 같은 방식으로 머리에 상투를 틀고 진짜 검을 수여받게 된다.

일본의 무사들은 그 지위에 상관없이 모두 검술 훈련을 한다. 그리고 무사들 사이에서 전형적인 신분 상승의 유형은 하급무사가 상급무사에게 결투를 신청하여 이기는 것이었다. 이런 이유로 무사들은 자신의 지위를 지키고 전쟁에 승리하기 위하여 검술의 극의를 익히는데 평생을 바쳤다. 대개 상급 무사일수록 실제로 그 실력이 뛰어나 숱한 전쟁을 겪은 베테랑 병사라 할지라도 일개 애송이 무사를 이기지 못하는 경우가 다반사였다고 전한다.

일본의 도검(刀劍)

무(武)를 숭상하는 모든 민족들이 그러했던 것처럼 일본인들도 그들의 검을 신격화하여 검에 신의 이름을 붙여 숭배하였다. 아더왕의 엑스칼리버(Excalibur), 롤랑의 두린다나(Durlindana), 오자서의 어장(魚腸) 등이 그 예라고 할 수 있다. 일본의 검 역시 이름이 붙여진 유명한 검들이 많으며, 검에 대한 가장 오래된 기록으로는 일본기(日本記)에 나와있는 '이즈시(いずし)'가 바로 그것이다. 일본기에 의하면 이즈시는 '공격 중에 검이 보이지 않는 능력'을 지니고 있다고 한다(아마 검을 사용하는 자의 검술에 대한 찬양인 듯하다).

검은 애니미즘(animism)적으로 자연현상 중에 번개와 연결된다. 일본인들이 검 못지 않게 뇌신(雷神)과 뇌전(雷電; raiden, 어디서 많이 본 듯)을 숭배한 것은 결코 우연이 아니었다. 메이지유신 후에 검에 대한 규제가 본격적으로 이루어지기 시작했으나 '검의 나라'는 일본인의 마음속에 오늘날에도 깊이 새겨져 있었다.

고대의 검, 이즈시도 이와 같은 모양일 것이다

대개 칼의 종류를 말할 때 도(刀)와 검(劍)으로 구분한다. 일반적으로 '검(劍)'은 날이 양쪽에 서 있는, 서양에서 주로 사용하는 찌르는 칼이고, '도(刀)'는 한 쪽에만 날이 서있는, 일본에서 주로 사용하는 베는 칼이라고 알려져 있다. 그러나 정작 일본에서는 '검'과 '도'를 뚜렷하게 구별하지 않는다. 모든 칼은 '도검(刀劍)'에 속하는 것이며 일반적으로 무사들이 '검'이라고 할 때에는 당연히 우리가 말하는 '일본도(日本刀)'를 지칭한다.

일본의 검은 크기와 형태에 따라 여러 가지로 분류된다. 가장 오래된 형태의 검은 길고 무거운 진타치(じんたち; 眞太刀)로 주로 고대에 사용되었고 일본의 중세에 들면서는 사용되지 않았다. 그러나 이 진타치에서 주목할 점은 바로 우리에게 카타나(かたな; 刀)로 잘 알려져 있는 일본검이 나오게 되었다.

무사들은 주로 두개의 검을 지니고 다녔는데, 이것을 다이쇼우(だいしょう; 大小)라고 한다. 이 다이쇼우는 카타나와 와키자시(わきざし; 脇差)로 이루어져 있는데, 카타나가 일본 무사들의 가장 표준적인 크기의 검이라면 와키자시는 우리에게 '소도'로 알려져있는 그보다 짧은 검을 말한다. 왼쪽 허리에 카타나를, 배 앞을 가로질러 와키자시를 차고 다녔다. 크기 순으로 일본 검을 분류해보면 가장 크고 길었던 노다치(のだち; 野太刀, 대도라고도 부른다), 표준

일본의 도검

타이토
타치
카타나
와키자시
단도
아이쿠치
다이쇼우
카타나

적인 크기의 카타나(60cm~100cm 정도), 카타나와 한 쌍을 이루는 와키자시(40cm~50cm 정도)가 있었다. 그보다 더 작은 크기의 칼들은 단도(短刀)와 아이쿠치(あいくち; ヒ首)가 있었는데, 단도는 손잡이에 보호대가 붙어있는 것을 말하고, 아이쿠치는 보호대가 없는 것이다. 카타나(刀)는 때로는 타치(たち; 太刀)로도 불렸는데, 검의 칼집에 허리띠에 부착하기 위한 장식용 고정대가 붙어있는 경우에 타치라고 불렀고 이것이 없는 경우에 카타나라고 불렀다.

다이쇼우를 갖춘 전형적인 무사. 양손을 기모노 안에 접고 있다

도검(刀劍)의 제작

군사적인 중요성에 따라 계급이 나눠었던 일본사회인 만큼 검은 신분을 나타내는 중요한 표시였으며, 당연히 뛰어난 실력의 도공(刀工)들도 그만큼 존경을 받았다. 실력있는 도공들은 천황에게 검 제작을 가르칠 정도로 사회에서 우대했으며 이러한 명인들이 만든 검들은 그 이름이 역사에 기록될 정도로 명성을 얻고 신격화되었다. 일본의 전설에 등장하는 검들 중에 쿠사나기의 검(草雉の劍; 야마타노 오로치의 전설에 등장하는 전설적인 검. 이미 「킹 오브 파이터즈」를 통해 한국에서도 유명해졌다)과 같이 제작자가 알려져 있지 않은 것도 있으나 무라마사(むらまさ; 寸正, 촌정)와 같이 제작자가 알려져 있는 것도 많다. 일본의 도검의 제작방식은 일반적인 제작 방식과 마찬가지로 몇 장의 철판을 달궈서 두들겨 붙이는 형태를 취하지만, 보통의 제작방식과는 달리 달궈진 철판을 잡아 늘린 뒤에 다시 접는 것을 반복함으로써 엄청난 강도(强度)를 자랑하였다(대개 명검들은 이러한 과정을 수없이 반복하여 탄생된다. 역사가 길버트슨은 이런 방식으로 제작된 도검은 결과적으로 철판 4백만 겹이 넘는다고 한다).

12세기와 13세기 일본은 도검제작의 황금기를 맞이하게 되는데 비젠의 산헤이(さんへい), 교토의 산조(さんぞ) 등으로 일컬어지는 명인들이 배출되었다. 산헤이들은 가네히라, 쓰게히라, 타카히라 세명이었으며, 산조들은 요시이에, 아리쿠니, 가네나가 세명이었다. 명인들 중에서도 으뜸으로 여겨진 세명은 산사쿠(さんさく)들이었는데, 이들이 바로 유명한 마사무네, 요시미츠, 그리고 요시히로이다. 대개 검은 제작되면서 도공들의 성격과 인격, 그리고 기타 초자연적인 힘의 영향을 받는다고 일본인들은 믿었다. 고결한 인격자로 알려진 마사무네는 달궈진 검을 식히기 위해 직접 손을 담궈가면서 물의 온도를 측정했다고 한다. 이러한 과정들을 반복하면서 그는 결국 망가진 손을 잘라내었는데, 이런 우여곡절 끝에 완성된 최후의 명검이 '마사무네(正宗)'였다. 마사무네의 제자인 센조 무라마사는 마사무네의 뒤를 잇는 뛰어난 도공이었으나 미치광이였다. 이러한 무라마사의 광기는 그가 검을 제작할 때 검에 스며들었다고 한다. 그리하여 무라마사의 검은 결국 주인을 피와 살인, 광기, 자살의 길로 이끈다는 전설이 전해진다. 기록에 의하면 세키가하라(關が原) 전투에서 이 검의 주인 나가다케는 적장 토다 시게마사의 머리를 이 검으로 반쪽으로 갈라놓았다. 후에 도쿠가와 이에야스가 이 검을 살펴볼 때 두 번이나 상처를 입었다고 한다. 후에 사람들은 이 저주받은 검을 '아야시이 카타나 무라마사(あやしいかたな むらまさ; 妖刀寸正, 요도촌정)'라는 이름으로 부르게 되었다(무라마사는 다크 스토커즈의 비샤몽의 검의 모델이며, 여신전생 등의 게임에 등장하기도 하는 유명한 전설의 검이다).

저주받은 검의 전설

검술(劍術)

일본의 검술은 아주 간단하게 설명한다면 다음과 같은 점에서 대륙의 검술과 차이가 난다. 중국의 검술(劍術)이 엄격한 의미에서 권법(拳法)의 연장이라고 본다면, 일본은 반대로 검술의 연장이 권법이다. 즉 중국이 팔의 연장이 곧 검이며 권법의 기본 원리에 검을 사용하는 것이라면, 일본의 검술은 엄격히 베고 자르는 검의 원리에 충실하고 있다. 우리가 잘 알고 있는 일본의 전통적인 권술인 유술(柔述)은 바로 이러한 검술의 원리에서 출발한다. 남코의 최신작 소울칼리버의 황성경과 미츠루기를 보면 그 차이점을 잘 알 수 있다.

황성경의 검술은 '차고', '찌르고', '치고', '발로 차는' 이 모든 것이 검술의 일부이며, 미츠루기는 모든 기술이 완전히 베는 동작에 중점을 맞추고 있어 발차기는 정말로 보조적인 기술에 지나지 않는다.

권법=검술

검술=검술

검의 나라답게 일본의 검술에는 수많은 유파가 존재한다. 도쿠가와 막부가 끝나던 시점, 일본에는 200개가 넘는 검술의 유파가 있었다고 한다. 이 중에 가장 유명하고 오래된 것은 전국시대인 14, 15세기까지 거슬러 올라가는데, 뛰어난 무사 요시모토 사나시로의 넨류(ねん流), '야마시로노 카미(山寺郎の神)' 혹은 '이이시노 초이사이'로 알려진 이이시노 이에나오의 신토류(神刀流), 역사상 유명한 무사들인 야규일족을 가르친 아이스 이소(1452~1538)의 아이스 쿠게류, 그리고 여러 명을 상대하는 방법에 뛰어났던 코토-에이리류(こと-えいり流) 등이 있다.

무사들의 싸움에서의 패배는 대부분 죽음을 의미했기 때문에 검술은 아주 매섭고 효과적인 방법들을 추구하였으며, 여럿을 상대하는 기법들 역시 발달하였다. 일족의 높은 서열에 있었던 명인들이 아랫사람들에게 검술을 가르쳤으며 검술과 명예는 밀접한 연관성을 지니고 있었다. 그렇기 때문에 고대 로마 검투사의 주인들이나 중세 영주들이 자신들의 기사의 승리를 통하여 명예를 높였던 것처럼 일본의 검술 스승들도 제자들의 승리를 통해 자신과 자신의 유파의 명예를 드높였다. 이런 식의 다른 유파들과의 시합과 결투가 일본에서는 아주 빈번하게 일어났다. 특히 유명한 것이 미야모토 무사시와 사사키 고지로오의 결투로 일생을 통하여 준비하였던 결전 이후, 사사키는 명예와 목숨 둘 다를 잃었다.

일본 검술의 특징은 그 베는 공격에 있다. 중국에서는 검술보다는

창봉술, 곤술이 주로 성행하였는데, 이와 같은 무기의 특징은 곧 그 나라의 무예의 특징에 중요한 영향을 미친다. 창과 봉은 특성상 휘두르는 공격보다는 짧은 타격이나 찌르는 공격들이 주된 공격수단이다. 당연히 중국 권법의 특성은 찌르기에 대응하는 방법이 많다. 팔극권(八極拳)은 그 원리가 주로 봉술의 기법이라고 전해지며 팔극권사들은 반드시 육합대창(六合大槍)을 함께 배운다. 팔극권의 명인들 중에는 '신창(神槍)' 이서문(李書文)과 같은 창술의 명인들이 많이 배출되었으며, 팔극권의 공격에 사용되는 발경(發勁)인 전사(纏絲)·침추(沈墜)·십자(十字)경은 주로 찌르는 공격을 위한 것이다. 태극권(太極拳)의 화경(化勁)이나 영춘권의 회피공격들도 좁고 빠른 찌르기 범위에 대한 대응 방법들이 많다. 창의 찌르기나 주먹의 내뻗는 공격들은 살짝 허리를 틀거나 상체를 이동하는 것으로 이것을 피하기에 충분하기 때문이다. 그러나 검은 다르다. 검은 찌르는 좁은 범위뿐만 아니라 검을 들어서 내려치는 모든 범위가 치명적이기 때문에 중국 권법과는 판이하게 다른 범위를 피해야 할 필요가 있다. 더구나 창은 일단 치명적인 공격인 끝 부분의 날만 피하면 되지만 검은 무기의 전체 범위가 모두 날이 서있기 때문에 한 번 살짝 피하는 것으로는 부족하다. 피하거나 막은 검을 완전하게 흩뜨려 버리거나 무력화시키거나, 아니면 그 범위에서 완전히 벗어난 각도에서 공격해야 되는데 바로 이것이 일본 검술의 중요한 특징을 이룬다. 그렇기 때문에 일본 검술에서 사용하는 보법(步法)은 그대로 대동류합기유술(大東流合氣柔術)의 보법을 이룬다(이서문이 창술의 달인이었던 것처럼, 대동류합기유술의 다케다 소오카쿠도 검의 달인이었다). 골법(骨法)과 유술은 맨손 격투가 아니라 상대의 검을 떨어뜨리거나, 상대가 검을 사용하지 못하도록 관절을 완전히 부러뜨려 놓거나, 상대의 검의 범위에서 완전히 벗어나는 것을 전제로 만들어진 무술이다.

회피공격 – 이단베기

첫 공격을 옆으로 피한다 – 대동류(大東流)의 보법을 참고하라

앞의 무사의 검을 봉쇄하고 뒤의 무사를 벤다

앞의 무사를 그대로 뒤에서 벤다

검의 베는 범위가 넓다는 것은 검을 피하기 위하여 이동해야 하는 행동반경 역시 크다는 것을 의미한다. 검을 사용하는 무사들은 필요 이상으로 움직여 허점을 드러내는 것을 막는 동시에 기왕이면 상대의 검이 아예 닿을 수 없는 곳으로 피해야 하는 움직임을 개발해야 하였다. 중국의 창술에서처럼 창의 끝날을 피하는 것같이 살짝만 이동한다면 검술에서는 얼마든지 방향을 바꾼 검날에 의해 치명적인 상처를 입을 수 있다. 실제로 일본의 많은 무사들은 '검과 몸이 하나가 되어 보이지 않을 정도로 빨리 움직이며 베어버리는' 경지에 도달하기 위하여 부단히도 연습을 한다.

그렇다면 상대의 검이 닿지 않는 범위란 어느 곳일까? 검이 휘둘러지는 각도와 반경은 결국 팔과 허리의 반경에 의하여 결정된다. 팔이나 허리의 회전이 완전히 닿지 않는 그곳이 바로 무사들이 노려야 하는 곳이다. 상대의 배후로 돌아가는 것이 바로 무사들이 사용한 주된 기법이었다. 즉, 전신(轉身) 기법을 사용하여 배후로 돌아가는 것이 검술의 고수들이 즐겨 사용하던 공격법이었다. 회전하며 이동하는 것은 몇 가지 장점이 있는데, 그 첫째가 앞서 말한 것처럼 필요이상으로 몸을 움직이지 않으면서도 충분히 상대의 베기를 피할 수 있다는 점이고, 그 두 번째가 상대의 배후로 돌아가기가 용이하다는 점이며, 세 번째는 회전을 멈추지 않는 한 회전하는 동작을 통해 그대로 뒤에서 베어버릴 수 있다는 점이다.

회전을 통한 배후공격

그대로 상대의 공격을 팔로 흘려보내고

한바퀴 회전을 마무리하며 배후로 돌아간다

회전을 멈추지 않고 그대로 뒤에서 베어버린다

이외에 일본 검술의 특징은 여러 명을 상대로 싸워야 하는 경우가 많은 실전적인 상황에 강하다는 것이다. 직선적인 기술이 아닌 회전을 통한 움직임들은 혼자 싸운다는 불리함을 커버하기 위해 사용된다. 여러 명을 상대할 때 가장 중요한 원칙은 '한번에 하나씩 확실하게 상대한다'는 것이다. 따라서 중세 일본의 검술학교에는 바로 이러한 원칙들을 염두해두며 가르친 몇 가지 전술들이 있다. 상대가 자신과 확실하게 기술적인 차이가 난다면 여러 명을 상대하는 것이 뜻밖에 어렵지 않을 수도 있다. 이 경우에 대한 일화로 19세기말 유도의 대가 요코야마의 목격담이 있다. 쿠단의 코지마치 행정구에서 한 명의 로닌(ろにん; 浪人, 낭인 - 모시고 있는 주군이 없는 떠돌이 무사)과 세명의 젊은 무사 사이에서 결투가 벌어졌다. 전통에 따라 양쪽은 서로의 이름과 신분을 밝히고 결투에 들어갔다. 로닌은 조용하게 가운데에 있는 무사를 향해 칼을 겨누고 앞으로 천천히 전진했다. 기세에 위압당한 가운데의 무사는 천천히 뒷걸음질을 쳤기 때문에 로닌은 결과적으로 정면에 한 명, 양측면에 한 명씩 상대를 두게 되었다. 이때 오른편에 있는 무사가 먼저 공격을 시작하자 로닌은 단 한합에 이 사람을 베어 넘기고, 즉시 왼편의 무사마저 한합에 베어 넘겼다. 가운데에 있는 무사는 이 광경에 놀라 달아났다. 로닌들의 경우 주군(主君)을 모시고 있지 않기 때문에 그만큼 가문이나 일족에 의하여 보호를 받는 것이 불가능했기 때문에 살아남기 위하여, 즉 생존의 도구로서 뛰어난 검술실력을 지녀야만 했다.

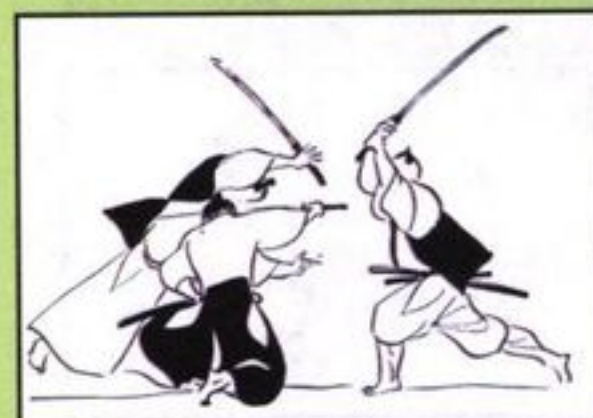
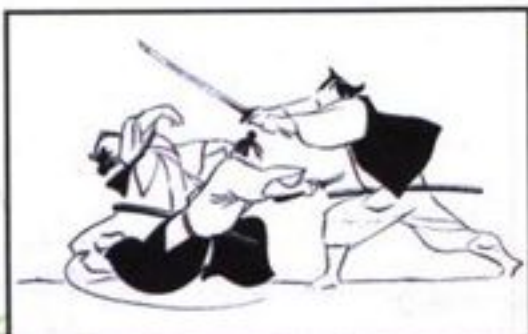
로닌

그러나 이렇게 확실하게 우위를 점하고 있는 경우가 아니거나, 상대의 실력에 대한 확실한 지식이 없는 경우에는 일련의 전술적인 원칙들을 지켜야 할 필요가 있었다. 여럿을 상대하는 기본적인 방법으

로 일단 달아나는 방법이 있다. 추격해오는 적들은 각각 달리는 속도가 다를 것이기 때문에 도망가다가 한 명 베어 넘기고, 다시 도망가다가 다음 사람을 베어 넘기는 식의 전술이 가능하였다. 아니면 상대가 한번에 한 명씩밖에 공격해올 수 없는 좁은 골목이나 문턱에서 싸우는 전술들을 검술에서 가르치기도 하였다. 이와 같이 지형적인 이점을 사용할 수 없는 경우에는 앞서 말한 전신기법 등으로 이러한 상황을 만들어 내야 한다. 다수의 상대가 공격해 올 때 빠른 회전으로 일단 한 사람을 처리하는 동시에 다음 공격이 닿지 않는 곳으로 이동하여 다음 사람을 베어 버리는 방법도 많이 사용되었다.

앞뒤 양쪽에 적이 위치해 있다

앞사람의 공격에 반응하여 공격시작

빠른 발도술로 앞사람을 먼저 처리한다

베는 동시에 뒷사람의 공격을 피할 수 있는 위치로 이동

뒷사람의 내려베기보다 낮게 회전한다

회전을 마무리하며 상대의 허리를 벤다

앞뒤를 깨끗이 처리하였다

서로 가까운 거리에 위치한 다수의 적들을 상대하는 경우에 흔히 사용되는 전술은 적들을 방패로 사용하여 하나하나 상대하는 것이다. 즉 한 사람을 베어 넘기거나 하면서 베어 넘긴 자가 다음 상대방의 공격의 장애물이 되게 하는 전법이다.

정면의 두명을 상대한다

오른편의 공격을 일단 막는다

왼편의 적이 공격해올 때

그대로 당겨 벤다

왼편으로 이동하며 베어 넘긴 적을 오른편의 상대 앞에 내던진다

오른편의 상대가 쓰러지는 적에 걸려 중심을 잃을 때

회전하며 몸을 곁에 밀착, 몸을 지렛대로 사용한다

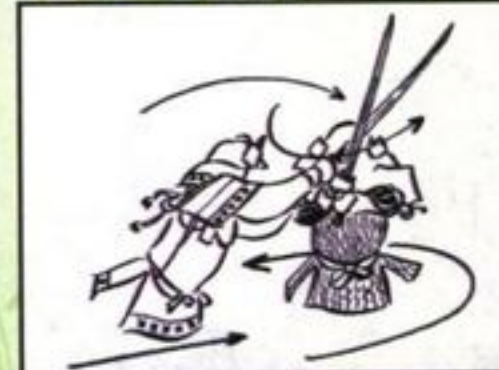
회전을 마무리하여 상대를 베었다

이런 전술들은 비단 검술만의 것이 아니라 여러 가지 무술에 적용되었으며, 특히 앞서 말한 합기(合氣)계통의 유술(柔術)에 그대로 적용되었다.

합기에 걸린 적을 왼편의 적에게 밀어버린다

합기에 걸린 적을 상대에게 던져버린다

합기술로 상대를 밀어 뒤편의 적에 겹쳐버린다

물론 아테미(あてみ: 타격) 기법처럼 근접전을 위한 기술들이 검술에 영향을 준 경우도 있다.

상대의 검을 막는다

상대의 품안으로 돌진

정면의 두명을 상대한다

그러나 검술이 진보하고 많은 기술들이 세상에 알려지게 되자 무사들은 상대방을 좀 더 효과적이고 확실하게 처리해야 할 필요가 있었다. 뛰어난 무사들끼리 만나는 경우 오랜 시간을 끌어 싸우는 것보

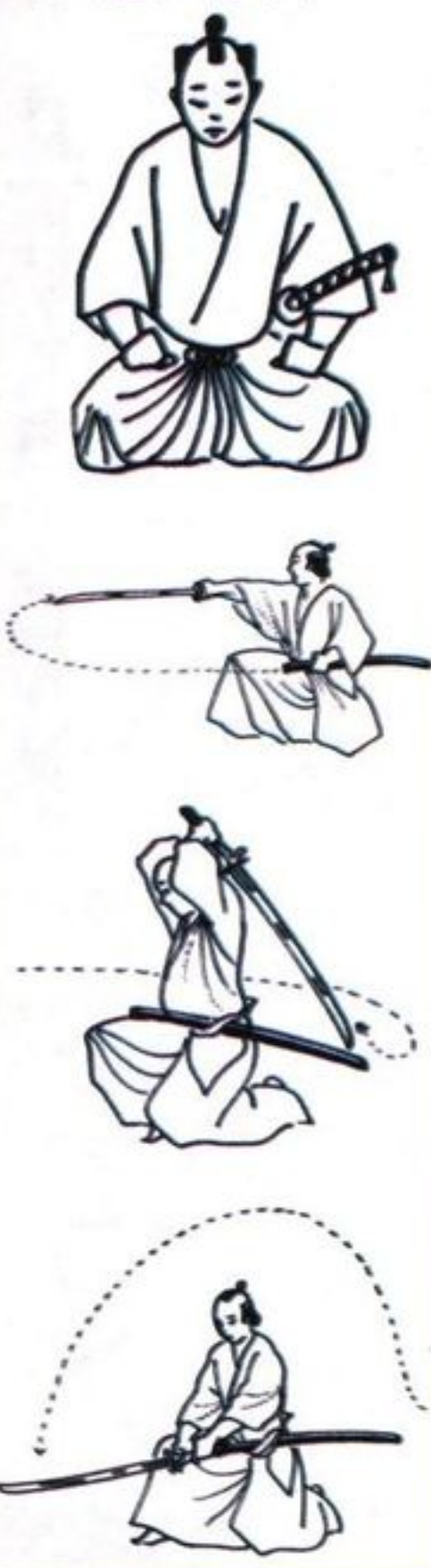
다는 대개 단 일격에 승부가 결정나는 경우가 많아졌기 때문이다. 그러한 맥락 아래에서 탄생한 것이 바로 일본의 유명한 이아이도우(いあいどう; 居合道)였다. 현재 소수의 후계자들에 의하여 명맥을 유지하는 수많은 유파와는 달리 이아이의 기술은 일본검도와 함께 일본 내에서 가장 대중적인 검술 중의 하나이며, 근대에 이르기까지도 수많은 명인들을 배출하였다. 이아이란 발도술(拔刀術)을 뜻한다. 이아이가 추구하는 최고의 경지는 정말로 눈에 보이지 않을 정도로 빠른 속도로 검을 뽑는 것과 동시에 단 일격에 상대를 쓰러뜨리는 것이다. 발도술의 극의를 달리는 일본 검사의 모습은 사무라이 스피리츠의 캐릭터 타치바나 우쿄, 만화「流浪の劍心」(우리나라에서는 '바람의 검심'으로 출판되었다)의 주인공 '켄신' 등을 통하여 우리에게 이미 익숙하다. 또 소울 칼리버의 미츠루기도 이아이 자세를 취한다.

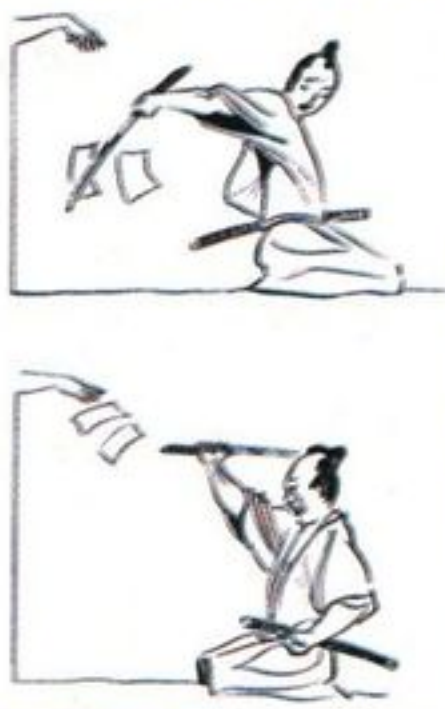
발도술로 유명한 비천어검류(飛天御劍流) 켄신

타치바나 우쿄, 시시케 고지로오가 모델이다

이아이의 자세

최초의 선제공격으로 상대를 베어버리는 이아이의 유용성은 널리 입증되었으며 곧 여러 유명한 검술의 문파에서 이 기술들을 연구하기 시작하여 수많은 응용법을 탄생시켰다. 오늘날까지도 남아있는 검술의 유파 중에서 특히 카토리-신토류, 하세가와류, 오모리류, 무카이류, 그리고 야규류(그 유명한 유생심안류)의 이아이 기술들이 유명하다. 단 일격에 상대를 끝내려면 빠른 발도술은 물론 상대의 공격의 낌새를 알아채는 빠른 반사신경과 상황에 따라 이아이기법을 여러모로 응용하는 순간적인 판단력이 요구된다. 이아이道에서는 동작의 반복훈련과 움직이거나 멈춰있는 목표물을 향한 진검수련을 통해 이러한 감각들을 길렀다고 한다.

이아이道의 기본 수련

특히 유명한 것은 떨어지는 종이를 공중에서 베어버리는 수련이다. 이아이道의 고단자들은 이 수련을 눈을 가린 채 한다.

떨어지는 종이를 베는 진검 수련

또한 상황에 따라 이아이기법은 응용되었는데, 오른손잡이를 기준으로 오른손으로 발도할 여유나 시간이 없을 때는 왼손을 통해 뽑는 기법이나, 앉아있는 상태에서 그대로 발도하는 응용법 등이 존재하였다(사실, 이아이는 어느 손으로 어느 방향이던 간에 자유자재로 순식간에 칼을 뽑는 연습을 반복한다).

왼손 발도술

근거리에서 상대가 칼을 뽑는다

손으로 발도하며 오른손으로 받친다

그대로 베어낸다

오른손으로 받친 이유는 몸의 무게를 칼에 싣기 위해서이다

숨어있는 상대를 이미 알아채고 있다

상대의 얼굴에 밥그릇을 던지고

발도하며 상대의 무릎을 벤다

그림에는 생략되어 있지만 발도를 한 반대 방향으로 벤 것이다

이아이의 기법이 발전되고 널리 퍼질수록 마찬가지로 이아이를 방지하기 위한 여러 가지 방법들이 개발되었다. 검술의 수련자들은 발도하는 상대에 반응하여 이것을 막아내거나 카운터로 발도하는 연습들을 했으며, 다른 무기를 사용하는 사람들도 나름대로 이아이에 대처하기 위한 수련들을 하였다. 따라서 이아이道가 성행하게 된 이후로 오히려 실력있는 발도술을 자랑하는 무사들끼리 대결을 할 때 대결 시작과 동시에 서로 베어 죽이는 이른바 '동귀어진'의 현상이 종종 기록에 나타나게 된다는 것은 매우 흥미롭다.

이아이 역공격

이렇게 이아이에 대한 방어와 역공격의 연구가 본격적으로 이루어지기도 하였으며, 이전에는 크게 신경을 쓰지 않았던 발차기 등의 보조적인 공격으로 이아이를 방지하는 기술도 연구되었다.

이아이 방어, 역공격

이아이道 외에 특기할만한 검술은 일본의 전설적인 검객 미야모토 무사시가 완성한 '닛토류'(につと流; 二刀流, 이도류)이다. 이전에는

발차기를 통한 발도술 견제

봉술을 이용한 발도술 견제

턱을 그대로 지른다

동시에 여럿을 상대한다는 '원형적인' 사고방식

상대의 허점을 공략하기 쉽다

회전을 통한 배후공격에의 응용

상대의 공격을 와키자시로 흘려낸 뒤에 회전하면서

카타나로 그대로 베어낸다

보조적인 공격수단으로만 이용되던 와키자시(소도)를 공격 중에 카타나와 함께 사용하는 이 기법은 매우 실전적이면서도 습득하기 힘든 것으로 여겨졌다. 기존의 검술에 '한번에 한사람씩 상대한다'는 기본적인 원칙이 있었다면, 닛토류는 이러한 원칙의 허점을 보완하기 위하여 회전의 기법을 많이 도입한 동시, 두개의 칼로 상대의 허점을 공략하거나, 둘 이상의 상대를 한꺼번에 공략하는 것이 가능하다는 개념에서 출발한다.

기존의 검술이 '직선적인' 사고방식을 채택한다면, 닛토류는 상대가 일직선상에 놓여있는 것이 아니라 자신을 둘러싸고 있다는 '원형적인' 사고방식을 채택하였다. 따라서 닛토류는 초심자가 보기에는 난잡해 보이는, 양손을 쉴새 없이 교차하며 가로 세로 베는 마구잡이 찌르기처럼 보일 수도 있다. 그러나 닛토류는 하나의 검만을 사용하는 적을 상대하는 아주 무서운 검술이 되었으며, 동시에 여러 명을 상대하는 검술뿐만 아니라 기존의 회전기법들에도 많이 응용되었다. 예를 들어 앞서 사진에 나와있는 '회전을 통한 배후공격'에 응용될 경우 한 개의 검을 사용할 때에는 두바퀴의 회전이 끝난 이후에야 비로소 상대를 벨 수 있는 것에 비해, 닛토류는 단 한번의 회전으로 공격이 마무리된다.

그 밖에 아이쿠치나 단도 등은 대개 던지거나 하는 등 무사들의 보조무기로 활용되었으며, 단도의 경우 무사들의 자살의식인 하라키리(はらきり; 割腹, 할복)에 사용되기도 하였다. 무사계급의 여성들도 최악의 경우 적들이 내성에 침입하거나 하는 경우에 싸우기 위하여 나기나타(長刀)와 같은 장병술(長兵術)외에 단도와 아이쿠치의 사용법을 익혔으며, 최후의 순간에 치욕을 당하느니 자결을 택할 때 여성들도 이 짧은 칼들을 사용하였다.

검의 문화

웬만큼 무예에 관심이 있는 사람들도 일본 민족이 도대체 얼마나 무예에 모든 것을 바쳤는가를 직접 알아본다면 놀라지 않을 수 없다. 일본은 그 역사의 시작부터 전쟁과 함께 한다. 전국시대와 막부시대 만큼은 아니지만 일본에서는 오늘날에도 비단 검술뿐만이 아니라 가라데, 궁도, 유술 등등 수많은 문파들이 자리잡고 있으며 많은 무술들이 온전한 형태로 보존되어 있다(하긴 놀랄만한 일은 아니다. 19세기 말까지도 무사들의 진검승부가 빈번하게 일어났으며, 심지어 1970년 11월 25일에는 노벨문학상 후보인 작가 미시마 유키오가 일본 군국주의의 부활을 외치며 할복자살까지 한 예가 있다). 일본은 말 그대로 '검의 나라'이다. 그러나 이러한 것들을 소개하는 이유는 독자들이 더욱 흥미있는 게임을 즐길 수 있도록 하기 위함이지 일본의 문화를 여과없이 받아들이는 것을 바라는 것은 결코 아니다. 문화는 상대적인 것이다. 때문에 섣부른 가치판단(비판 혹은 수용)은 금물이다. 일본이 '검의 나라'로서 존재한 것은 일본은 그러한 역사적인 조건들 아래에 존재해왔기 때문이며 이러한 문화는 일본 민족만의 특수성에 해당되는 것이다. 일본의 '검의 문화'를 알아본 것은 그만큼 독자들이 거기에 대하여 나름대로 올바른 판단을 내리는데 도움이 될 수 있을 것이라고 믿기 때문이다. 특히 일본 대중문화 개방이 이루어졌다는 것은 일본문화에 대한 대중들의 이해를 절실하게 요구한다. '왜색이 만연한다'는 사회 각계의 걱정이 정말로 기우였음을 증명하기 위해서라도 우리는 '검의 나라'에 대한 편견없는 태도를 취해야 할 것이다. 물론 우리나라의 무술들도 일본만큼 많은 부분이 보존되었더라면 하는 아쉬움은 남지만… P

초대받은 외출

구구리가 간다

-안양 신성고등학교편-

찬바람이 불기 시작하면서부터 구구리 가슴속에는 뻥~~~~~하니 구멍이 뚫렸습니다. 힘없이 떨어지는 낙엽을 보고 있자니 괜시리 눈물이 나는 이 가을. 그러던 어느 날 한 통의 편지가 책상 위에 올려졌습니다. 구구리를 초대한다는 말과 함께!! 축~~~~~처져 하루하루를 보내던 구구리가 갑자기 돌변, 카메라 메고 이것저것 챙겨 바로 뛰쳐나갔습니다. 그리고는 안양으로 무작정 떠났습니다. 한번도 발을 디뎌 본적 없는 안양이라는 도시, 그리고 산 속에 자리잡은 신성고, 그 속에서 만난 멋지고 재미나는 5명의 사나이들. 구구리를 완전히 돌게 했습니다.

질문1. 남자들의 세계에서 가장 원하는 게임의 형태는?
질문2. 격투게임에서 주력 캐릭터를 고르는 자신만의 기준은?
질문3. (상식)철권 3의 캐릭터인 화랑의 아버지 이름은?
질문4. (상식)VF3에서 제프리 맥와일드의 대회참가 목적은?
질문5. 가장 관심을 가지고 있는 여성 캐릭터와 이유?
질문6. 드림캐스트로 등장하길 원하는 게임의 장르, 혹은 구체적인 소프트와 그 이유는?
질문7. 여자 친구가 "게임만 계속하면 헤어질 거야!"라고 한다면 어떻게 대처할 것인가?
질문8. 게임을 만들 기회가 생긴다면 어떤 게임을 만들고 싶은가?
질문9. 여자 친구와 같이 하고 싶은 게임 베스트 5?
질문10. 자신이 생각하는 몬스터?

- 성명: 한동진(16세)
- 게임 경력: 7년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 철권시리즈
- 엔딩을 본 게임: 바이오 하자드2, 철권시리즈
- 현재 푹 빠져 있는 게임: 철권, 잼 파이터

1. 힘이 넘치는 액션과 신경을 곤두세울 정도의 긴장감이 흐르는 격투게임
2. 기술이 좋아야 한다. 멋져야 한다. 이뻐야 한다
3. 백
4. 심심해서가 아닐까
5. 린샤오유-교복입은 모습에 그만 뿅~~
6. 우주를 무대로 하는 어드벤처 게임을 즐기고 싶어라
7. 죽어도 게임은 포기할 수 없다. 그렇다고 여자친구도. 그래서 선택한 방법! 들키지 말고 게임을 하자
8. 캐릭터마다 개성이 팍팍 튀고, 끝내주는 흥미위주의 액션 격투게임
9. ①테트리스, ②건 뷰렛, ③그랑트리스모 ④철권, ⑤보글보글
10. -용감한 고양이-

저 폼 좀 보라지~

- 성명: 홍태규(16세)
- 게임 경력: 10년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 액션 RPG→툼레이더
- 엔딩을 본 게임: FF1~7, 바이오1~2, 무사시전, 철권1~3, 에코나이트 등등
- 현재 푹 빠져 있는 게임: 메탈 기어 솔리드

1. 리얼한 액션과 야릇한 연애게임
2. 뭐니뭐니 해도 생김새와 체격 -가장 이상적인 나의 분신은 이오리!!
3. 백두산
4. 세가에서 만들어서(구구리:??????)
5. 히나타-무지무지 귀엽다. 어휴 깜찍한 것!!
6. 세계로 여행!- 현실과 같은 시간 설정, 배경 등등 현실을 오락속으로 옮기고 싶다
7. 그래 좋다. 헤어져. 난 너보다 게임속의 여자가 더 이쁘고 좋아
8. 3D 학교 생활을 반드시 만들고 말거야
9. ①타임 크라이시스2 ②댄싱 아이즈, ③KOF, ④FF ⑤뿌요뿌요
10. -뮈지-

너 지금 뭐하니?

●신성고는 이런 곳이랍니다!

안양 소곡안 주민 분들의 압력을 물리치고 수리산 기슭에 떡하니 자리잡은 신성고등학교는 남녀공학이 아니라서 여자는 볼 수 없지만 남자들만의 로맨스(?)가 있는 곳이랍니다. 지하 깊은 곳에서 퍼 올리는 암반천연수와 매점의 탄 쥐포가 식생활 건강을 지켜주고 있구요, 체력단련을 위한 아침등반, 비위단련을 위한 등반길의 쓰레기 냄새 살포, 학생정보화를 위한 컴퓨터실과 장서보유 도서실, 용도불명의 사물함, 명물 선생님 등등, 수많은 자랑거리가 있는 고교죠. 느낌이 팍팍 오지 않나요? 중 3 친구들에게 전합니다. 신성고, 무지 괜찮은 학교랍니다.

참고! 신성고의 인터넷 주소: http://210.104.230.194/shinsung.html

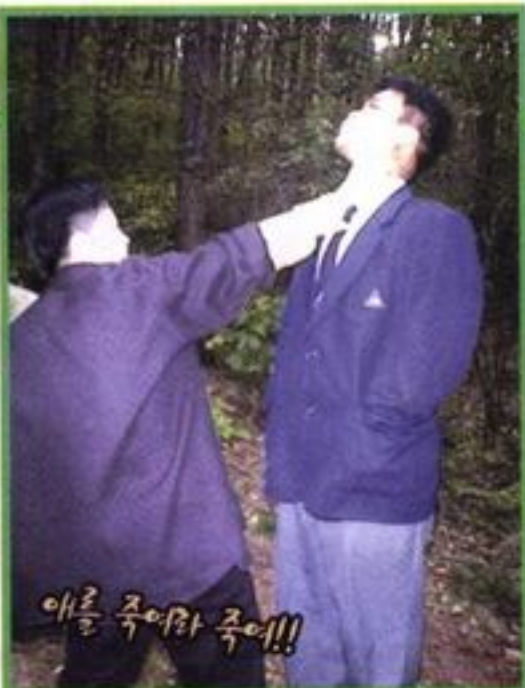
아들아 정신 챙기거라~~~

흥미앙케이트

흥미앙케이트

- 성명: 이주영(16세)
- 게임 경력: 10년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 라이브 어 라이브(SFC)
- 엔딩을 본 게임: 라이브 어 라이브, 크로노 트리거, 공각 기동대 등등
- 현재 푹 빠져 있는 게임: 테일즈 오브 데스티니

애를 죽이라 죽여!!

1. 화려하고, 과격하고, Hit수 많고, 라이프 게이지 두줄이상 되는 대전 격투 액션 게임
2. 카리스마적이거나(제다 같은) 쓸모 없는 캐릭터이거나 흉폭한 녀석들(이오리, 데미트리 등)을 선택한다
3. 두산이?
4. 낚싯배를 사기 위해서 (낚싯대와 낚싯줄과… 등등까지)
5. 아키라(사립저스티스 학원)-예쁘고, 귀엽고, 터프하고 멋있어서… (복장 역시 맘에쏙든다)
6. 크로노 트리거2(RPG로) - SFC판에서는 결말이 나지 않은 것 같다
7. 여자친구에게 게임의 진정한재미를 가르쳐 주기 위해노력한다. 그럼에도 불구하고 설득이 되지 않는다면 바로 차버리는거지 뭐'
8. 뱀파이어 시리즈 같은 온갖 귀신, 유령들이 총 출동하여 설치는 잔혹, 흉폭, 황당 무계한(피튀기는, 잔인한) 그런 대전 게임
9. ①뿌요뿌요
   ②슈퍼팡팡
   ③갈스패닉 (옛날작은 건전했다)
   ④VF시리즈
   ⑤철권시리즈
10.

-아메루-

- 성명: 정경훈(16세)
- 게임 경력: 8년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: FF시리즈
- 엔딩을 본 게임: 주로 패밀리, GB에 등장했던 RPG계열의 거의 모든 종류
- 현재 푹 빠져 있는 게임: 드래곤 퀘스트 몬스터즈(GB)

그래도 사람을 친다고?

1. 역시 경파 사나이들의 격투 액션 일까나… 하고 생각하는데 내친구들 보면 별로 그런 것 같지도 않고…
2. 무조건 제일 앞에 있는 캐릭터(보통 맨 앞이 주인공 급인데다 버튼 연타하기 때문). VF도 아키라만 한다
3. 백두산
4. 배 살려고
5. 사쿠라! 사쿠라라는 이름만 들어도 좋다. 사쿠라 쓰러뜨리기도 좋아――
6. 미스테리 하우스(Apple용)- 예전에는 어려워서 포기했지만 드림캐스트로 등장한 미스테리 하우스의 엔딩을 꼭 보고싶다
7. "미안해! 난 최선을 다했어! 어쩔 수가 없구나"라며 떠나간다
8. 'XX청년의 소박한 하루' 라는 리얼타임 진행 타입의 게임(우헤헤-하루종일 매달려봐)
9. ①뿌요뿌요, ② 퍼즐보블, ③ 피파98
   ④파이팅 스트리트('이것 이 대전액션의 시초란다' 라고 한마디 덧붙인다면 바로 짱되는거지 뭐)
   ⑤바이오 하자드2(두고――-봐)
10.

-꽃순이-

- 성명: 신재섭(16세)
- 게임 경력: 9년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 화이어 엠블렘
- 엔딩을 본 게임: 화이어 엠블렘 외전, FF4~6, 공각기동대, 슈퍼로봇대전 II EX, Ⅵ 등등
- 현재 푹 빠져 있는 게임: SD건담 G 제네레이션

너 산신령이니?

1. 데드 오브 얼라이브같이 과격하고 던전스 앤드래곤즈 같이 여럿이 합동으로 하는 오락
2. 일단 귀여워야 한다(예쁜 캐릭터라면 분명 제작자는 강하게만들었을 것이다). 재미있는 기술을 반드시 가지고 있어야 한다 (중요한 건 재미! 재미!)
3. 백두산
4. 낚싯배를 사기 위해 (아니 싸움을 하면 배를 살 수 있단 말이야)
5. 바렛타-그냥 귀엽고 솔직하고 잔인해서 좋다. 무엇보다도 웃음이 마음에쏙 든다
6. 어드밴처 대전략- 한 재미 했던 예전의 이 게임이 드림캐스트로 등장한다면 그 자체가 환상일 것이다
7. 기필코 여자 친구를 게임세계에 빠뜨려야지!(일단, 마지막판이라고 하며 함께 보글보글 2인용을 작동한다. 그리고는 빠져 들 때까지 계속 시킨다. 오기로 하게 끔)
8. 전투 방식은 랑그릿사, 진행은 로맨싱 사가 II 처럼 자유도를 높여서 여러 가지 진행이 가능한 오락(마왕을 죽이고 마왕이 된다던가, 세상을 몽땅 갈아버리는 것 같은)
9. ①트윈비
   ②포켓파이터
   ③바이오 하자드
   ④보글보글
   ⑤뿌요뿌요
10.

-히드리아-

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 웬수처럼 매일같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럼 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우: 121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임파워 '구구리가 간다' 담당자 앞

전화로 GO!

게임파워의 파워 사서함!

700-9077!

여러분의 영원한 영아, 공칠(07)군을 소개합니다!!!

안녕하세요?
게임파워의 파워 사서함 700-9077 담당자로 이번 달부터 여러분과 만나게 된 '공칠'이라고 합니다.
게임에 대한 여러분의 궁금증이나 살아가는 얘기들을 함께 하게 된 것을 정말 기쁘게 생각합니다.

이번 달에는 02)700-9077→1번 게임 사서함→1번 '질문과 답변' 코너에서 아주 많은 친구들을 만날 수 있었습니다. 수준 높은 게임파워 독자들이라서 그런지, 질문 하나하나의 수준도 정말 높더군요. 게다가 새 정보에는 어찌나 밝은지, '드림캐스트' 관련 질문들이 대단히 많았습니다. 그래서, 이번 달은 드림캐스트에 관련된 질문과 답변을 중심으로 소개 해드리죠.

Q 드림캐스트는 언제쯤 사면 좋을까요? 그리고 어느 정도 성공할까요? - ID : 840421

A 드림캐스트는 아무래도 내년에 구입하시는게 좋을 듯 합니다. 일본에서라면 정가에 구입할 수 있겠지만, 우리나라에 처음 들어올 때는 아무래도 일본에서의 발매가격보다 훨씬 비싸게 팔릴테니까요. 게다가 드림캐스트의 생산에 약간 문제가 있어서 연말까지는 충분한 양을 공급하기 힘들거라고 합니다. 성공여부는 아직은 말하기가 힘듭니다. 원래 세가의 게임기들은 '살 사람은 사고 안 살 사람은 안 사는' 경향이 강합니다. 매니아들에게는 좋은 평가를 받지만, 상대적으로 일반 유저들이 접근하기는 힘든 게임기죠. 일반적인 유저들을 얼마나 끌 수 있느냐가 드림캐스트의 승패를 결정하겠죠.

Q 드림캐스트로 버파3tb의 완벽 이식이 가능할까요? - ID : 790229

A 아직은 알 수 없습니다. 공개되고 있는 사진들을 보면 하루하루 나아지는 모습을 보이고는 있지만, 게다가 드림캐스트의 성능은 모델3보다 훨씬 뛰어나지만 문제는 드림캐스트의 기능을 세가측에서 얼마나 활용할 수 있느냐겠죠. 한 가지 예를 들어보면, 세가 새턴으로 처음 발매된 '버철파이터'는 업소용보다 훨씬 떨어지는 이식도로 많은 유저들을 실망시켰지만, 그 다음 해에 발매된 '버철파이터 리믹스'는 업소용 이상의 완성도를 보여 주었던 것처럼요. 세가가 드림캐스트라는 하드웨어를 얼마나 잘 활용할 수 있는지가 포인트일 듯 싶군요.

Q 드림캐스트에서도 복사CD를 돌릴 수 있을까요? - 너무 많았던 질문...^^

A 일단, 복사CD가 필요한데, 문제가 되는 것은 복사 CD입니다. 드림캐스트의 CD는 우리가 일반적으로 사용하는 CD와는 약간 틀린 규격을 가지는 'GD-ROM'이라고 하는데요, 이 매체도 결국은 기본적으로는 CD를 기반으로 하고 있거든요. 그렇기 때문에 대만 등지에서 불법 프레스를 찍어낸다면 가능할 것 같습니다. 프레스라는 것이 복사기와 같은 원리로 원본의 데이타를 그대로 찍어주는 것이거든요.
복사 칩의 경우는 상대적으로 문제가 적습니다. 기판 내부에서 정품 여부를 체크하는 부분만 마비시켜 주는 것이 복사 칩의 기능인데요, 그건 만들기가 어렵지 않다고 하니까, 아마 시간 문제가 아닐까 생각됩니다.

친구들에게 메시지를 남길 수 있는 02)700-9077→1번 게임사서함→2번 '게이머 모임방'에선 생각보다는 많은 친구들을 만날 수 없어서 아쉽네요. 뭐, 아직 첫 달이라서 그렇겠죠. 하지만 편지를 주고 받는 몇몇 친구들과는 벌써 많이 친해진 느낌이랍니다. 여러분들도 게임에 관한 질문이나 기타 궁금한 사항이 있으면 ID번호 '770129' (전화 겜 훈장의 ID랍니다!!)로 문의해 주세요. 아니면 다음 분처럼 인생상담을 해 주셔도 좋구요. 후후...

Q 안녕하세요? 저는 서울에 사는 ***(이름은 밝히지 않습니다)입니다. 저는 게임기를 가지고 있지 않아요. 아니, 얼마 전까지는 가지고 있었죠. 그런데 뒤늦게 빠져든 '파이널판타지7' 때문에 게임기를 뺏기게 되었어요.
후... 그 게임이 왜 그렇게 재미있던지 해츠코보를 만들려고 밤을 새웠습니다. 6시를 보고 잠이 들었는데, 일어나보니 9시더군요. 엄마가 잔뜩 화난 표정으로 서 계셨구요. '자기 일도 제대로 못 하면서 게임은 해서 뭐하니!' 라고 말씀하시면서 제 게임기를 들고 가셨습니다. 저는 지각했구요. 아~ 나는 지금도 너무너무 게임이 하고 싶은데...

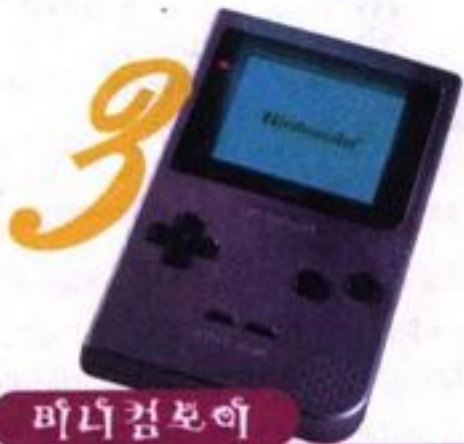
A 후~ 게임을 좋아하는 유저라면 누구나 한 번쯤은 겪게되는 일이죠. 저도 중고등학교 땐 잠도 안자고 게임만 하다가 엄마한테 혼난 적이 한 두 번이 아니거든요. 질문하신 분과 같이 게임기도 뺏겨봤구요. 방법은 두 가지입니다. 일단 눈치를 보면서 게임을 하는 것이죠. 엄마 방에 게임기가 있을테니, 엄마가 안 계실 때만 살짝 살짝 꺼내서 게임을 하는 방법입니다. 이 비기는 걸리지만 않으면 좋은 방법이지만, 만약 엄마한테 걸리면... "&#@^(*$&@#!^(*$&^$# (&^%..."이겠죠? 게다가 떳떳하지도 않은 방법이구요. 나머지 하나는 엄마와의 계약입니다. '하루에 1시간만 하겠습니다' 라든지 '성적을 몇 등까지 올리겠습니다' 하는 방법이죠. 남들도 다 하는 방법이 아니냐구요? 후후, 그렇죠. 하지만, 남들도 다 하는 방법이라는 건 그만큼 효과적인 방법이라고도 볼 수 있습니다. 어느 어머니라도 아들이 자신의 할 일을 잘 하기만 한다면, 하고 싶어하는걸 말릴 이유가 없지 않겠어요? 저도 효과를 봤던 방법이니, 한 번 시도해 보세요.

공지사항

1. 기쁜 일이 있습니다. 저희 회원 중 몇 분이 주축이 되어 게임을 좋아하는 사람들의 모임인 '게임 소모임(가칭)'을 만들었네요. 가지고 있는 기종이나 좋아하는 장르에 관계없이 게임을 좋아하는 사람이라면 누구든지 쉽게 가입할 수 있습니다. 700-9077의 소식지도 만들고 있으니 많이 참여해 주세요. 문의는 '김종범(ID 831010)'군에게 하시면 됩니다.
2. 게임에 대한 질문을 하실 때는 기종을 확실히 말씀해주세요. 그리고 시리즈 게임인 경우는 정확히 몇 편인지를 말해주시면 고맙겠구요. '바이오해저드'나 'C & C'에 대한 질문을 하시는 유저분들의 대다수가 이런 실수를 하고 있습니다.
3. 질문 내용이 길 때에는 가능하면 천천히 얘기 해 주세요. 전혀 알아들을 수 없을 정도로 빨리 질문하시는 분들이 많습니다.
4. 제가 하루에 받는 질문은 평균 50개 정도가 됩니다. 그래서 질문을 듣다가 가끔씩 실수로 질문을 지워버리거나 답변을 잊게 되는 수가 있거든요. 다음날 확인했을 때 답변이 안 들어와 있을 경우에는 다시 한 번 질문을 해 주시면 고맙겠습니다. 기본적으로는 여러분의 어떤 질문에도 답변해 드립니다.

700-9077! 확실한 경품잔치!

플스 1대 (1명)

N64 혹은 SS 중 1대 (1명)

바디컬보이 Light 1대 (3명)

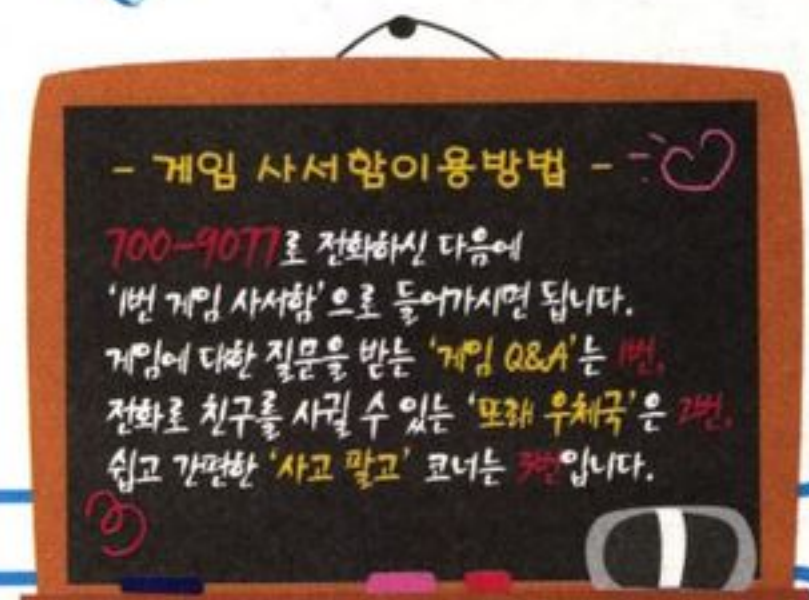
비디오게임 소프트 1개 (5명)

(PS · SS · N64중 선택 가능)

듀얼쇼크 1대 (5명)

메모리카드나 액플카드 중 1개 (10명)

게임파워 최신호 1권 (10명)

파워점수 500점 (10명)

- 게임 사서함이용방법 -

700-9077로 전화하신 다음에 '1번 게임 사서함'으로 들어가시면 됩니다. 게임에 대한 질문을 받는 '게임 Q&A'는 1번, 전화로 친구를 사귈 수 있는 '또래 우체국'은 2번, 쉽고 간편한 '사고 팔고' 코너는 3번입니다.

도전 게임파워 퀴즈!

1. 다음 중 세가의 게임기인 드림캐스트로 발매되지 않는 게임은 무엇일까요?
   ① 버파 3 tb ② 세가랠리 2 ③ 사이킥포스 2012 ④ 철권

2. 소니가 플레이스테이션에서 사용할 수 있는 휴대용 게임기를 발매합니다. 이 게임기의 이름은 무엇일까요?
   ① 게임보이 라이트 ② 게임보이 컬러 ③ 포켓 스테이션 ④ 드림캐스트

3. 최근 많은 인기를 얻고 있는 '메탈기어 솔리드'는 메탈기어 시리즈의 몇 번째 작품일까요?
   ① 첫 번째 ② 두 번째 ③ 세 번째 ④ 네 번째

4. 코에이의 '삼국지' 시리즈는 여러 기종으로 발매되었습니다. 플스로 발매된 삼국지 시리즈 중 가장 최근 것은 어느 것일까요?
   ① 삼국지 7 ② 삼국지 6 ③ 삼국지 5 ④ 삼국지 10

5. 요즈음 닌텐도의 '피카츄'라는 캐릭터가 많은 인기를 얻고 있습니다. 다음 중 피카츄가 나온 게임은 어느 것일까요?
   ① 젤다의 전설 ② 포켓몬스터 ③ 마리오 카트 ④ 디디콩 레이싱

6. 우리나라 게임인 '창세기전 2'가 플레이스테이션으로 이식된다고 해서 많은 이들이 관심을 가지고 있습니다. 이 게임의 제작사는 어디일까요?
   ① 남일소프트 ② 소프트맥스 ③ 라그나롤 ④ 파이날 판타지

7. 인기 격투게임인 '소울 칼리버'에 등장하지 않는 캐릭터는 다음 중 누구일까요?
   ① 요시미츠 ② 아더 ③ 아이비 ④ 이오리

응모요령

응 모 : 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일 : 매달 30일 까지 당첨자 발표: 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령 : 당첨자는 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받어 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

지난호 정답

1. 4, 3, 2, 2, 2, 4, 1, 3, 4, 4
2. ② 드래곤퀘스트 7
   ③ 스타 오션 - 더 세컨드 스토리

겜훈장

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식을 풀어 나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 그리고 그림 좀 보내주세욧!!! 접수가 너무 적어서 안보내시는 것 같은데… 앞으로 멋진 그림 2작품에 1000점씩, 그리고 멋진 질문에 500점씩 드릴 예정입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

면허를 따자

Q 저의 우상 겜훈장님 보세요. 전 뒤늦게 「그랜트리스모」를 하고 있는 인내의 도전자입니다. 다름이 아니라 B면허 따는 곳에서 B1, B2 코스를 통과하지 못하고 있습니다. 그리고 면허를 따려면 어떤 조건을 갖춰야 하는가요?

A B1, B2 코스는 가장 기본이 되는 코스인데 그 곳을 통과하지 못하고 있다니… 일단 질문에 답변은 해 드리지만 경민님! 분발하세요. B1 코스는 '발진가속과 정지 1' 코스로 교습차량은 MAZDA의 데미오입니다. 어떻게 짧은 거리에서 정지하는가 하는 것을 측정하죠. 코스중간과 끝에는 페인트가 칠해진 곳이 있는데 이것을 잘 활용해야 합니다. 골인하기 전, 두번째로 페인트가 칠해진 곳에 들어갔을 때 브레이크를 사용하면서 스톱 에어리어 안에 들어가면 됩니다. 마쯔다의 데미오라는 차량은 가볍기 때문에 쉽게 통과할 수 있을 것입니다. 이곳의 규정 타임은 금이라면 34'.750, 은이라면 35'.200, 동이라면 36'.000입니다. 그리고 B2 코스는 '발진가속과 정지 2' 코스입니다. 이 코스에서 사용하는 차량은 MITSUBISHI의 GTO로 데미오보다 차량이 무겁기 때문에 조금 힘듭니다. 그래서 브레이크를 조금 빨리 밟을 필요가 있는데, 전속력으로 가다가 900M라는 간판이 나오면 바로 브레이크를 밟습니다. 그러면 스톱 에어리어에 쉽게 들어갈 수 있죠. 규정시간은 금이라면 26'.400, 은이라면 26'.700, 동이라면 27'.000입니다. 참고하세요

아! 피곤해… / 500점

포켓 몬스터

그럴께나 싫은가요? / 1,000점

Q 지금 GB용 「포켓 몬스터」를 즐기고 있는 게이머입니다. 그런데 쿠치바 시티에서 산토안느호 선장을 만나서 비전머신을 받아야 하는데 선장이 비전머신을 안줍니다. 선실도 다 돌았는데, 꼭 알려 주세요.

Q 저는 「포켓몬 적버전」을 하고 있는데 3번째 리더 배틀을 못하고 있습니다. 만나는 법을 알려주세요.

A 포켓몬에 대한 질문 중 가장 많은 것이 누가 어떤 아이템을 주지 않는다는 것입니다. 우선, 이 문제부터 해결하죠. 포켓몬은 아이템을 일정량 이상 소지하지 못합니다. 아이템이 꽉 차 있다면 필드 상에 떨어져 있는 아이템도 줍지 못하죠. 그래서 컴퓨터에 아이템을 저장해야 합니다. 이제 알겠죠? 산토안느호 선장이 비전머신을 주지 않는 이유는 주고 싶어도 플레이어가 가지고 갈 수가 없기 때문이죠. 그러니 컴퓨터를 이용해서 빈칸을 만든 다음 다시 선장에게 가보세요.

다음, 3번째 리더 배틀은 마티스와 대결하는 데 그는 비밀방에 숨어 있습니다. 이 방으로 들어가려면 스위치를 찾아야 하죠. 스위치는 포켓몬짐 안에 있는 쓰레기통에 있습니다. 이 스위치는 랜덤으로 결정되기 때문에 모든 쓰레기통을 뒤져보세요. 그리고 스위치는 두개입니다. 먼저 찾은 스위치 옆에 있으니, 두개를 모두 누른 다음 마티스에게 도전하세요. 자세한 스토리 공략은 이번 호에 나가니 참고하시기 바랍니다.

FFT

Q 다름이 아니라 「FFT」에 대해 여쭈어 볼 것이 있어 이렇게 편지를 씁니다. 첫 번째, FFT에서 크라우드의 리미트기는 어떻게 사용할 수 있는지요. 두 번째는 지난 호 파워에 무기 복제에 대해 나왔었는데 잘 안됩니다. 부디 그 순서를 자세히 알려주세요. 마지막으로 정품을 고집하는 유저로써, 용산에서 주문후 사는 정품과 직접 일본에서 사오는 정품 중 어느 가격이 더 쌀까요? 단지 가격만 말입니다.

A 크라우드의 리미트 기를 발동시키려면 그의 전용 장비인 마테리아 블레이드가 반드시 있어야 합니다. 이 장비는 크라우드를 동료로 만든 후 베르베니아 활화산에서 입수할 수 있습니다. 화산 꼭대기에 숨겨져 있으므로 아이템 발견 이동과 점프력 4이상의 크래스가 화면 가장 꼭대기에 오르면 찾을 수 있습니다. 그리고 무기 복제는 상점에서 구입할 수 있는 무기가 아닌, 엑스칼리버와 같은 팔지 않는 무기만 복제할 수 있습니다. 엑스칼리버는 4장에서 구해주게 되는 올란도가 가지고 있습니다. 무기 복제를 하기 위해서는 닌자 기술인 이도류를 갖고 있어야 합니다. 올란도가 갖고 있던 엑스칼리버를 해체한 후 이도류를 쓸 수 있는 캐릭터의 왼손에 장비시키고 오른손에는 방패를 장착시킵니다. 상점에 가서 최대장비를 선택하면 엑스칼리버와 다른 무기가 빨간색으로 선택됩니다. 그리고 구입합니다. 엑스칼리버의 값은 10길이며 편성모드에서 최대장비를 선택하면 엑스칼리버가 2개로 되어 있습니다. 이런식으로 무기를 복제할 수 있습니다. 마지막으로 질문하신 가격은 당연히 일본에서 구입하는 것이 더 쌉니다. 할인도 가능하거든요

부천시 / 500점

모두의 골프

Q 저는 PS유저입니다. 다름이 아니라 요즈음 박세리 열풍과 함께 「모두의 골프」를 구입했는데 전 캐릭터를 모으는 방법과 사용법을 알고 싶습니다.

A 우선 캐릭터를 모으는 방법은 간단합니다. VS모드에서 새로운 캐릭터가 나왔을 때 이기면, 사용할 수 있죠. 그러나 능력적으로 불리한 경우가 대부분이기 때문에, 경기 시작 전 티의 위치를 전방에 위치해서 조금이나마 불리한 요소를 없애면서 경기에 임해야 합니다. 그리고 비기까지는 아니지만, 9홀까지 좋은 성적을 올렸다면 '중단' 명령으로 데이터를 저장하고, 이 데이터로 이길 때까지 사용하는 방법도 괜찮습니다. 18홀이 끝나기 전에 리셋을 하면 다시 10홀부터 시작하죠. 그리고 전 캐릭터의 사용법은 똑같기 때문에 특별한 사용법은 없습니다. 단지 설정 데이터가 틀립니다. 다음은 캐릭터의 설정 데이터입니다. 1W~SW에 적혀져 있는 것은 바람이 불지 않을 때 클럽마다의 비행거리입니다. 그리고 그 우측에 적혀져 있는 숫자는 P모드에서의 비행거리죠. P모드는 1코스에서 12회밖에 사용할 수 없습니다. 그리고 '구질'은 각 캐릭터의 공이 휘는 정도를 나타냅니다. 숫자가 크면 클수록 미스 샷일때 많이 휩니다. 브레이크는 수치가 작을 수록 목표지점에 잘 안착시킬 수 있습니다

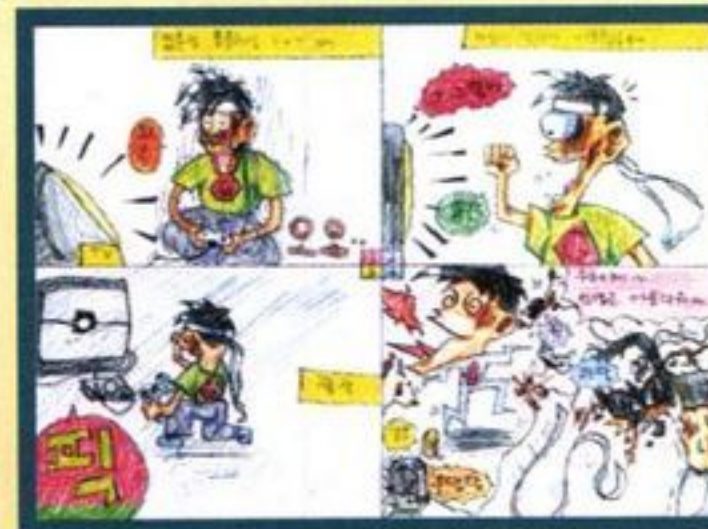
캐릭터 성능표

	마리나	키즈	유키	사스케	랄프
1W	216/229	220/234	225/238	230/243	234/248
3W	197/209	201/213	205/218	210/222	214/227
4W	188/199	192/203	196/207	200/212	204/216
2I	178/189	182/193	186/197	190/201	193/205
3I	169/179	173/183	176/187	180/191	183/194
4I	160/169	163/173	166/176	170/180	173/184
5I	150/159	154/163	157/166	160/170	163/173
6I	141/150	144/153	147/156	150/159	153/162
7I	131/139	134/142	137/145	140/148	142/151
8I	117/124	120/127	122/129	125/132	127/135
9I	103/109	105/111	107/114	110/116	112/118
PW	89/94	91/96	93/98	95/100	96/102
SW	65/69	67/71	67/72	70/74	71/75
구질	↑0	\3 a	↑0	/4	\4
브레이크	80	85	90	95	100
스핀	80	85	90	100	110
	허니	스타드	다들	줄리오	아이스맨
1W	239/253	243/258	253/268	246/260	250/265
3W	218/231	222/235	231/244	224/238	228/242
4W	208/220	212/224	220/233	214/226	218/231
2I	197/209	201/213	209/221	203/215	207/219
3I	187/198	191/202	198/210	192/204	196/208
4I	177/187	180/191	187/198	182/193	185/196
5I	166/176	170/180	176/187	171/181	174/185
6I·	156/165	159/169	165/175	161/170	164/173
7I	145/154	148/157	154/163	149/158	152/161
8I	130/137	132/140	137/145	133/141	136/144
9I	114/121	116/123	121/128	117/124	119/127
PW	98/104	100/106	104/110	101/107	103/109
SW	72/77	74/78	77/81	74/79	76/80
구질	↑0	\5	/7	\7	/6
브레이크	110	115	140	125	135
스핀	120	125	140	130	135

아더 라이프 어주어 드림스

파워 BASS! / 500점

Q 안녕하세요. 저는 코나미에서 나온 RPG 게임인 「아더 라이프 어주어 드림스」를 하고 있습니다. 그런데 문제가 생겼습니다. 돈이 너무 안 모여요. 쉽고 간단하게 돈을 모으는 방법은 없을까요?

A 우선 판매가치를 매기는 공식이 있습니다. 그 공식은 '판매 가치 = 가격 + (가격 ÷ 10) × (무기·방패 레벨)' 입니다. 모든 무기와 방패는 위의 공식으로 산출됩니다. 그리고 이 무기와 방패가 주문에 걸렸다면 5배의 가치를 더 갖게 되죠. 이것을 이용해서 인위적으로 비싼 무기나 방패를 만들 수 있습니다. 일단 아무 무기나 방패를 장비해서 레벨을 떨어뜨리는 와나를 찾습니다. 이 와나를 찾았다면 계속 밟아서 레벨을 -99까지 떨어뜨립니다. 그리고 레벨 -99짜리 무기를 마을에 돌아와서 팔면 많은 돈을 만질 수 있죠. 레벨을 떨어뜨리는 와나를 찾기가 쉽지는 않지만 이 방법은 초반이라도 쉽게 큰돈을 벌 수 있다는데 매력이 있습니다.

좌절과 좌절 / 500점

메탈기어 솔리드

Q 저는 열심히 「메탈기어 솔리드」를 플레이하는 유저입니다. 그런데 메탈 기어를 오타곤 엔딩으로 클리어하고 2번째 플레이를 하고 있는데 지하기지(메탈기어가 있는 곳)에서 PAL을 잃어버리고 하수도에서 찾으려해도 찾을 수가 없습니다. 지뢰 탐지기도 써봤고, 적외선 스코프도 써봤지만, 혹 처음부터 끝까지 거의 스텔스를 썼는데 이것 때문은 아닌지요.

A PAL키를 찾는 것은 스텔스와는 상관이 없고 지뢰탐지기로 찾아야 합니다. 하수도에서 지뢰탐지기를 가동하면 여러 개의 흰 점이 보이는 데, 그 중에 하나가 바로 PAL키입니다. 그러나 주의할 것은 그 중에 폭탄도 있으니 입수했다면 재빨리 버리시기 바랍니다. 그런데 2번째 진행이라고 하니, 이 키는 랜덤으로 그 장소가 결정됩니다. 그래서 아마 첫 번째 진행 때와는 다른 장소에서 찾아야 할 겁니다. 그럼 다시 한번 도전해 보시길 바랍니다.

겜훈장~ / 500점

랑그릿사 5

Q 이제 새턴은 한물간 것 같은 느낌에 하루하루 힘든 나날을 보내는 새턴인입니다. 저는 지금 바겐로더와 랑그릿사 5를 즐기고 있습니다. 클리어는 다 했습니다. 더 재미있는 게임을 위해서 이들 게임의 액플 코드를 알려 주시면 고맙겠습니다.

A 세가의 차세대 게임기인 드림캐스트 덕분에 새턴은 더더욱 찬밥 신세가 되어 가죠. 그래도 새턴은 심심해 볼만한 게임이 많이 나와 있으니 즐기시고요. 다음은 요청하신 게임의 액플코드입니다.

바겐로더 액플 코드

■ 자금
102FF014 xxxx
102FF016 xxxx
0001896F(99999)
■ 아이템
302FF034 00xx
2번째는 +1h
xx의 값은 00~26

유니트
루시안
■ 레벨
302FF0E3 00xx
(이후 XX는 00~63사이의 수치)
■ 경험치
302F0E5 00xx
■ 소지품 1
302FF0E7 00xx
■ 소지품 2
302FF0E9 00xx
■ 소지품 3
302FF0EA 00xx
캐롤 라인
■ 레벨
302FF0EF 00xx
■ 경험치
302FF0F1 00xx
■ 소지품 1
302FF0F3 00xx
■ 소지품 2
302FF0F5 00xx
■ 소지품 3
302FF0F7 00xx

01 1-3 리미트 모터
02 2-4 리미트 모터
03 3-5 리미트 모터
04 액셀기어 크리켄
05 액셀기어 비켄
06 액셀기어 에이스트
07 파워셀렉터-로우
08 파워셀렉터-미들
09 파워셀렉터-하이
0A 제네레이터 코멧트
0B 제네레이터 센
0C 제네레이터 비터베
0D 바이오 부스터-AT
0E 바이오 부스터-DF
0F 바이오 부스터- ATX
10 바이오 부스터- DFX
11 류프턴 리디에터
12 즈번 리디에터
13 큐렌 쿨러
14 프리렌 쿨러
15 크갤픽스트 보디
16 겜플레트 보디
17 큐렌 셀
18 프리렌 셀
19 A-UP 컨버터
1A M-UP 컨버터
1B A2-UP 컨버터
1C M2-UP 컨버터
1D 밸런리 액터
1E 즈페이펠리 액터
1F 레피드 불로우 슈넬
20 레피드 불로우 그렐
21 DD-쿨스테
22 DD-크루케
23 DD-크로네펠터
24 UD-지어펠터
25 UD-배젤
26 UD-액센미우스

랑그릿사 5 액플 코드

■ 마스터 코드
F6000914 C306
B6000800 0000
■ 돈
16065752 XXXX
시그마
■ 레벨
3604F724 00xx
■ 경험치
1604F726 xxxx
■ 지력
3604F728 00xx
■ A+
3604F729 00xx
■ D+·M+
1604F72A xxyy
■ 판단
3604F72C 00xx
■ 현재MP
3604F72D 00xx
■ 최대MP
3604F72E 00xx
■ 지휘범위
3604F732 00xx
마법·소환·스킬전부
■ 1604F73C
FFFF에서+2h씩
1604F746 FFFF 까지
마법내성
■ 1604F750
6363 에서+2h씩
1604F756 6363 까지
■ AT
3604F7E5 00xx
■ DF
3604F7E8 00xx
■ MV
3604F7EB 00xx
(이동 범위의 x2 수치 입력)

2명째 이후는 +E4h

아이템리스트
■ 1개째
1606CA60 xx FF
■ 2개째
1606CA62 xxFF
이후+2h
00 없음
01 나이프
02 그라디우스
03 마인고슈
04 크리스
05 바람베기의 단검
06 메사이만 소드
07 롱 소드
08 그레이트 소드
09 미스릴 소드
0A 아이스 블레이드
0B 뇌신검
0C 플룬팅
0D 그렘
0E 엑스칼리버
0F 경습형 마광검
10 알마지드
11 랑그릿사
12 손도끼
13 배틀 액스
14 미스릴 액스
15 데빌 액스
16 룬 액스
17 철 아령
18 곤봉
19 프레일
1A 모닝스타
1B 포스 햄머
1C 디그자의 곤봉
1D 모르닐
1E 랜스
1F 미스릴 랜스
20 블러디 랜스
21 프레임 랜스
22 용기사의 창
23 즈스타프
24 스텝
25 완드
26 크리스탈 로드
27 위저드 로드
28 작열의 지팡이
29 생명의 지팡이
2A 기적의 지팡이
2B 용왕의 지팡이
2C 숏 보우
2D 롱 보우
2E 엘븐·보우
2F 하딩
30 알테미스의 활
31 프레이트 아머
32 미스릴 아머
33 나이트 프레이트
34 오리 프레이트
35 어설트 서츠
36 대지의 갑옷
37 체인 메일
38 브레스트 프레이트
39 드래곤 스케일
3A 아이네스의 갑옷
3B 하드 레저
3C 와세린
3D 에프론 드레스
3E 천옷
3F 로브
40 메건골즈
41 매지컬 비키니
42 머리슈 로브
43 천녀의 우의
44 어둠의 법의
45 여신의 드레스
46 레그 가터
47 그러브
48 스피드 부츠
49 크로스
4A 넥클리스
4B 어뮬렛
4C 청광석의 반지
4D 크리스탈 링크
4E 지혜의 반지
4F 힘의 반지
50 티알라
51 크라운
52 스타 피어스
53 빛의 별
54 패왕의 목걸이
55 용왕의 관
56 소닉 밴드
57 룬 스톤
58 오브
59 탈리스만
5A 불꽃의 오브
5B 성왕의 호부
5C 천사의 우근
5D 홀리 링
5E 피의 맹약
■ 시나리오 셀렉트
3606F210 00XX
■ 00:
캐릭터 메이킹
■ 01~24:
1부터 36화까지
■ 25:
캐릭터 메이킹후의 모의전
■ 26~2A:
숨겨진 화1~5
■ 2B:
엔딩의 전적 발표
■ 2C:
엔딩의 CAST
■ 호감도 코드
36052A6C 00XX : 람다
36052AD4 00XX : 클라레트
36052BA4 00XX : 브렌디

이런 날이 올 수도… / 500점

건들 건들 겜훈장 / 500점

SD건담 G 제너레이션

Q 제가 「SD 건담 G 제너레이션」을 하는데 로봇의 레벨을 ACE까지 올릴 수 있는 액플 코드를 알고 싶어요. 또, 플레이어 파일럿의 능력치가 너무 낮아서 싸우기가 힘든데 능력치와 계급을 올리는 액플 코드를 알려주세요. 마지막으로 F-90과 ZZ 건담을 만드는 루트를 알려주세요.

Q 안녕하세요. 「SD건담 G 제너레이션」에 대한 질문입니다. 죄송하지만 기체 진화표 좀 가르쳐 주세요. 특히 사이닝 건담 만드는 방법은 꼭 가르쳐 주세요. 통신에서 어떤 사람은 10화에서 프로토 타입 건담을 만들었다는데 제 MS리스트에는 건담이 한대도 없습니다. 26화인데… 꼭 기체 진화등을 가르쳐 주시길.

A F-90은 건담과 G캐논을 합체(?)해야 합니다. G캐논은 제건을 계속 개발하다 보면 나옵니다.
갈발디β, 마라사이 + 건담류 = 제건 (개발) → 제건 A타입(개발) → 헤비건(개발) → 하디건(개발) → G캐논의 개발과정을 거쳐야 합니다. 제건을 우선 만들어야 하는 것이 포인트입니다. 그리고 ZZ건담은 사이코 건담이나 사이코 건담 MK. Ⅱ를 Z건담류와 합체하면 프로토 타입 ZZ건담이 만들어 지는데 이를 개발하면 됩니다. 그리고 윙건담은 가장 기본이 되는 건담이 있어야 하는데, 그게 없다니 힘들겠군요. 일단 답변은 해드리겠습니다. 윙건담은 뉴건담과 Z건담류를 합체하면 만들 수 있습니다. 나중에 지면이 허락하는 대로 확실한 개발표와 액플 코드를 실어 드리겠습니다.

언제나 시원하게 답변해 드립니다.
지금 당장 02)700-9077로 전화 하세요!
겜훈장이 여러분을 기다립니다!!

H/W 연구실

TV 모니터

Q 저는 PS를 가지고 있는 유저입니다. 드림캐스트로 바꾸려고 하는데 물음에 대답 좀 해주세요.
① DC의 복사 CD를 만들려고 하면 정품이 기존의 CD와 크기 차이가 있어서 만들 수 없다는 것이 사실인가요? 그리고 이것이 사실이라면 어느 정도 크기에 차이가 있나요?
② DC가 20,800엔이라던데 맞나요?
③ PS2도 128비트로 출하됩니까? 출시일은 아직도 결정되지 않았나요? 정말 PS와 호환이 되나요?

A 드림캐스트의 시디는 고밀도 시디입니다. 크기는 기존의 시디와 같고 데이터를 더욱 촘촘히 입력할 수 있는 시디입니다. 그래서 더욱 많은 데이터를 입력할 수 있죠. 그리고, DC의 가격은 29,800엔으로 책정되었습니다. 한화로 환산하면 약 35만원 정도입니다. 마지막으로 PS2에 대한 정보는 루머밖에 없습니다. 한마디로 확정된 것이 아무 것도 없다는 얘기죠. 다음에 PS2에 대해서 자세한 정보가 입수되는 대로 이가박님께서 알려줄겁니다.

드림캐스트와 PS2

Q 제가 PS를 구입했는데 문제가 있습니다. 바로 TV때문입니다. 아버지께선 게임기를 TV에 연결해서 사용하면 TV 화질이 떨어지고 TV가 고장난다고 하십니다. 그 말이 사실인가요? 그리고 RF단자는 TV에 무리가 많이 가고 AV단자는 TV에 무리가 가지 않는다면데 사실인지, 그리고 TV에 무리가 가지 않게 게임을 할 수 있는 방법을 알려주세요. PS를 산지 한 달이 넘도록 한 번도 해보지 못했습니다.

비디오 신호에 관한 한 RF, AV단자로 인해 TV에 무리가 가는 일은 없습니다. 그 문제는 호장님 아버님께서 잘못 알고 말씀하셨거나, 아니면 모종의 방해공작(?)을 펴기 위해 말씀하신 것 같습니다. 그리고 게임기는 TV나 모니터에 연결해서 사용해야 사용할 수 있는 전자 제품입니다. 그래서 이들 TV나 모니터에 대해서 최대한 배려를 하죠. 게임기와 연결했다고 해서 TV화질이 떨어지거나 고장나는 일은 없습니다.

● 공지 ●

전화를 이용하여 저희게임파워로 게임관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희게임파워에서는 회사로 직접 전화하시면 일절 답변을 해 드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지, 또는 ARS로 문의하시기 바랍니다.

N64 진동팩과 청소

Q 안녕하세요. 또 한번의 도움을 청하기 위해 이렇게 엽서를 보냅니다. 질문은 두 가지입니다.
① 진동팩에 관한건데요. 스타폭스64를 친구와 하기 위해 진동팩을 따로 하나 구입했습니다. 그런데 원래 스타폭스64에 동봉되어 있던 진동팩보다 진동이 매우 약합니다. 건전지 탓은 절대 아닙니다. 어떻게 해결할 방법이 없으까요? (둘다 일제 정품입니다.)
② 카트리지 슬롯 부분 청소에 관한 건데요. 저는 어디서 얼핏 들은 게 있어 소독용 알코올(메탄올)을 면봉에 묻혀 닦아내고 있습니다. 이 방법이 정말 괜찮은 것인지 알고 싶고 만약 틀리다면 어떤 방법을 쓰는 것이 좋을지 알려주세요. 만약 이 방법이 틀리다면 큰일날 것 같습니다. SFC용 카트리지도 다 이렇게 청소했기 때문입니다. 아직 N64용 카트리지는 하지 않았습니다. 일본에서는 크리너 키트가 있다고 하던데… 쉬우면서도 안전한 방법을 알려주세요!

A 건전지 탓은 아니라는데, 그러면 생산될 때 진동이 약간 다르게 설정되어 나오는 경우도 있다고 합니다. 그러니 다른 것으로 교환을 해보시구요. 그리고 건전지 탓은 아니라는데, 건전지 탓일 경우도 있습니다. 막 구입한 건전지를 넣어서 느껴지는 진동과 20~30시간 정도 건전지를 사용한 후 느껴지는 진동의 차이는 확실합니다. 그리고 카트리지 슬롯 청소는 말씀하신 방법으로 충분합니다. 다만 주의점이 메탄올은 휘발성 물체이므로 충분히 건조시켜야 한다는 점이죠. 그리고 다른 방법을 말씀드리자면 액체형 비디오 크리너를 면봉에 묻혀 골고루 닦아줘도 안정감 있게 청소할 수 있죠.

비디오신호에 관하여

Q 전 게임챔프 10월호를 보고 궁금한 게 생겼습니다. 이유는 전면광고 마케팅 정보에서 'RF보다 AV, AV보다 S VIDEO, S VIDEO보다 RGB 모니터'라고 써있는 것을 봤습니다. 그래서 이들의 기능과 그래픽, 그리고 장단점을 알고 싶습니다.

A RF, AV, S VIDEO, RGB를 쉽게 말하자면, 컴퓨터에 있어서 비디오 카드라고 보시면 됩니다.
RF 방식이란 옛날에 재믹스를 TV에 연결해 즐기실 시절에 많이 쓰이던 구식 방식으로 케이블 끝에 뾰족한 바늘이 있고, TV쪽에는 나사를 돌리는 방식으로 되어 연결해 즐기는 방식이었습니다. 이 RF 단자에는 음성신호와 영상신호가 같이 포함되어 전달되죠. 화질이나 음질 면에서 굉장히 떨어집니다. A/V 방식이란 현재 가장 보급되어있는 방식으로, 대개는 3개의 케이블로 이루어져 있습니다. 즉, 흰색, 빨간색, 노란색으로 이루어진 3개의 케이블로 TV에 있는 단자에 연결을 합니다. 이중에서 흰색과, 빨간색은 각각 음성출력신호 케이블입니다. 각각 출력을 담당하기 때문에 스테레오 음성 출력이 가능합니다. 그리고 노란색은 영상 출력을 담당합니다. 이렇게 분리되어서 신호를 전달하기 때문에 RF방식보다는 깨끗한 영상과 음질이 나옵니다. S단자는 그다지 보편화되지 않은 방식입니다. 보통은 25인치 이상이어야 S단자가 있으며, 음성 출력은 AV처럼 흰색, 빨간색케이블로 연결을 합니다. RGB 방식도 S단자와 별 차이가 없습니다. 영상출력은 RGB출력에 의해서, 음성출력은 흰색, 빨간색의 AV케이블로 연결을 합니다. 즉, 음성 출력 방식은 RF방식을 제외하고는 모두 같습니다. RF 방식은 스테레오 출력이 되지 않으며 모노입니다. 따라서, 음성 출력에 관한 한 RGB=AV=S단자 > RF입니다.
그래서 차이점이라면 RF단자를 제외하고는 비디오 단자에서 차이가 납니다. 게임기에서는 여러 가지 영상신호를 출력 단자를 통해 내보냅니다. 이러한 영상신호는 물론 Red, Green, Blue, 그리고 ground라는 동기(Sync) 신호를 포함합니다. 그런데, A/V 방식의 노란색 케이블에서는 이 모든 다양한 영상 신호를 하나의 케이블을 통해 TV로 전달합니다. 이 때, 각각의 Red, Blue, Green신호와 동기 신호는 미세한 저항과 전류를 띄게 되는데, 하나의 선을 통해 TV로 연결되기 때문에, 각각의 신호가 정확한 값을 가지기 힘들게 됩니다. 그렇기 때문에, 노란색의 AV케이블을 연결한 방식은 TV쪽에 정확한 정보값을 전송해 주지 못하고, 서로의 신호간의 간섭현상이 생기는 것입니다. 따라서 선명한 화면 대신에 색의 번짐이나 흐려짐이 발생하는 것이죠. 그러나, S단자는 이것을 완화해 줍니다. 단자 쪽을 보시면, 여러 개의 구멍이 있는데, 이것이 Red, Green, Blue신호를 비교적 서로 간섭을 받지 않고 보내줍니다. 따라서 일반 A/V에 비하여 화질이 좋고 무엇보다 색번짐이 줄어드는 것이죠. 그러나 S단자도 확실하게 분리해서 보내지는 못합니다. 하지만 RGB는 말 그대로, Red, Green, Blue 신호와 동기 신호를 완전히 분리해서 브라운관에 직접 전송을 합니다. 따라서, 색의 번짐, 해상도 면에서 여타 방식과는 비교를 할 수 없을 정도로 선명하고 아름다운 화상을 자랑하게 되는 것이죠.

아 · 갤 구체 그림 2 / 500점

ART GALLERY

안녕하세요. 게임파워 아트 갤러리 담당자 Mcwild입니다. 가을입니다 가을. 마음 한 곳은 허전하고, 하늘을 보면 그녀와의 즐거웠던 추억에 가슴이 아려오는.. 가을은 인류의 적이죠. 세계 정복에의 방해물이라고 할까요? 이번달 아트 갤러리는 정말 명작들만 모였네요. 다른 때에 비해서 작품의 수는 적었지만 질은 압도적으로 높아졌다고 할 수 있군요. 이렇듯 여러분의 작품과 저의 짧은 글, 한정된 지면으로만 나눌 수 있는 우리의 대화, 하지만 정말 즐거운 인생의 한 부분이 될 것 같아요. 그나저나 지면의 이번 파워 점수 중간 결산을 보니 역시 아트 갤러리는 파워 점수 상위권자의 산실이더군요. 후후 뿌듯합니다(왠지 권력자가 된 기분).

- 장원:2000
- 준장원:1500
- 준준장원:1200
- 입선작:500

장원

◀ Fire man~

아트 갤러리의 대작 메이커 성우님이 창간 6주년 기념으로 멋진 작품을 보내 주셨군요. 와아~대단한 실력. 볼펜으로 그리신 그림이더군요. 제작 기간이 1주일이나 걸렸다 하네요. 이런 장면을 보고 영감을 얻으신 것인지는 모르겠지만 소방수들과 사자상이 멋지게 어울립니다. 또 사자상의 붓터치를 푸른색 계통으로 처리한 것도 소방수들의 색과 대비가 되어 그림 전체가 더욱 역동적으로 보이네요. 그리고 이번 포스터 공모에서도 좋은 성과가 있도록 응원을 해드리죠. '레 바 런'

준준장원

이번엔 우연히도 준장원과 장원이 연속 그림 같이 되었네요. 일단 작품의 테크닉은 둘째 치고 구도가 정말 멋졌군요. '고심 끝에 잡아낸 영화적인 앵글 같아요. 숙적인 무사들의 만남에서 검보다는 먼저 눈빛이 오고 갈까요? 제왕적은 안 그렇습니다. '자 나이의 진검 승부는 불처럼 뜨겁고 얼음처럼 냉철하고 아트 갤러리는 그렇다' 라는 옛말처럼 일단 검으로 대화를 나눈 후 눈으로 말할 것 같군요.

준장원

◀ 들판 속의 전설

흠 훌륭한 작품입니다. 다소 아쉬운 점이라면 겐주로의 머리카락을 한쪽에 그리지 않았다는 것이네요. 일렬하지 말고 그리셨다면 더욱 멋있는 그림이 되었을 것 같네요. 또 혹시 킹기지 선생님의 '베와 알' 이라는 만화를 보셨는지 모르겠는데 단행본 2권인가 3권의 표지와 정말 비슷한 구도입니다. 그 때 표지를 보고 훌륭한 구도에 감탄 했었는데 역시 예술은 한길로 통하는 것인가 하는 생각이 드네요. 이제 곧 전역을 하실테니 이번에는 집에서 편안히 보실 수 있겠네요. 축하드립니다.

▶ 초록별 지구?

제목을 지어달라고 하셔서 지어봤습니다. 그래서 왜 초록별 지구냐 하면 저도 할말 없습니다. 단지 건담의 녹색 눈빛을 보고 '무언가 말하려 하고 있다' 라는 생각에 그만. 그럭 저럭, 펜을 사용하지 않고 마카만을 사용하신 것인가요? 흠, 굵은 선이 오히려 배가시키는 어울린다는 사실을 새삼 깨달아 버렸습니다. 근데 언제나 생각하는 거지만 건담의 얼굴에 있는 빨간 것을 보면 왜 '메롱'을 하고 있다는 생각에 휩싸이는지 모르겠네요. 아! 그리고 제호 편집 이벤트 때 보내주신 사탕을 모두 즐겁게 먹었습니다. 아무래도 먹는데 정신이 팔려서 받는 것을 까먹은 것 같지만~ 노 늦었습니다(실은 저도 잘 몰라요). 애인과 내장산 단풍잎을 걸으러 고요? 크윽 내일이 뒤돌아는군요. 가을입니다 가을.

◀ 솔 개솔은 미뻔하게

음~ 훌륭한 작품입니다. 색감 좋고 동세도 좋고. 하지만! 시기를 잘못 선택하셨군요. 다른 때였다면 충분히 준준 장원 안에 진입할 수 있는 작품인데, 이번엔 창간 6주년 기념이라서 그런지 좋은 작품들이 너무 많이 왔어요. 좀더 분발 하셔서 다음에도 좋은 작품 보내주세요.

▲ 한결스런 이름 당신만이 보았습니다

박경혜/광주광역시 남구 월산 5동 라인 아파트 101동 1004호

크윽! 죄송합니다. 김경혜~아니 박경혜님! 지난번 장원을 차지한 김경혜님은 박경혜님과 동일 인물임을 정정합니다(도장 쾅). 자 이제 오우의 신비를 찾으시길 빕니다. 하지만 '담당자의 파워 부탁해 봇'은 실천하지 못했습니다. 전 역소적이라 감각적의 힘도에 크윽~ 노 동원합니다~ 무 워합니. 근데 이번 작품은 좀 색감이 떨어지네요. 입선작이 된 것은 그것 때문. 다음에 박경혜님의 실력 발휘를 기대하겠습니다.

POWER 게시판

11월호 초음속 퀴즈 정답

이삼각

이춘호/인천시 남동구 구월 4동 1264-33 2/2
김성호/경남 창원시 대방동 개나리 3차 아파트 304-701
이상 2명에게는 파워 점수 1000점을 드립니다.

파워맨을 찾아라 정답자 발표

파워맨 탄생 2주년 기념으로 더 꼭꼭 숨었어요!!

11월호 정답

P246 하단 '필살기로 피해진다' 그림 속에 있다.

초음속 퀴즈

곧 DC판으로 발매될 버추어 파이터 3tb의 여성 캐릭터 아오이 우메노코지가 사용하는 일본 전통 무술의 이름은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마감: 1998년 12월 20일
당첨자 발표: 게임파워 99년 1월호 게시판

챔프점수 상품

1등 현대컴보이64 1대

2등

5~10등 PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)

16-25등 오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26-40등 PS/SS 체험판 CD 1개

41-45등 인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

56-60등 PS 액션 리플레이 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)

4등
미니컴보이 1대

플레이스테이션 1대

3등
세가 새턴 1대

11-15등
게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

46-55등
최신 게임 공략 비디오1개씩

61-70등
PS 메모리카드 1개씩

71-75등
인기 캐릭터 머그컵

76-100등
타마고치류 게임기 1개씩

BONUS 환상특급

이 코너는 네모네모로직과 파워점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 파워 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 파워점수 1000점을 드리고 있습니다. 이번 상반기 파워 티켓의 마감일이 11월 20일입니다. 마감일 전까지 모아둔 파워 티켓을 게임 파워 편집부로 보내주시기 바랍니다. 98년 하반기 선물 대방출의 점수 누적은 98년 11월호까지입니다. 98년 12월호부터의 파워 점수는 99년 상반기 선물 대방출에 기록됩니다.

네모네모 로직

Column clues:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
		2	2													2	2		
	1	3	1													1	3	1	
1	2	2	1	2	1			1			1			1	2	1	2	2	1
2	3	3	3	5	3	3	6	5	7	7	5	5	3	3	5	3	3	3	2
4	2	1	1	1	2	2	2	6	11	11	6	2	2	2	1	1	1	2	4

Row clues:

		1	4	1
2	1	2	1	2
		2	6	2
		3	12	3
		1	8	1
				16
		2	5	2
			4	4
2	1	2	1	2
2	2	2	2	2
1	1	2	1	1
		2	2	2
		1	4	1
		2	4	2
		1	4	1
		2	6	2
		1	6	1
1	1	4	1	1
2	2	2	2	2
			5	5

♥ 지난호 답

♥ 왼쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임파워 (네모네모 로직) 담당자 앞

지난호 당첨자

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS,N64), 아케이드입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

담당자의 한마디

● 역사와 전통의 챔프 점수(지금은 파워 점수지만··) 98년 하반기도 거의 당첨자가 확정되었군요. 역시 꾸준히 엽서와 그림, 사연들을 보내신 분들이 상위권에 들어있네요. 저렇게 상위권에 있는 독자들은 기자들이 주소를 외울 정도로 열심히 게임 파워에 참여를 하신분들이랍니다. 저희 게임 파워 편집부는 이렇듯 열성 독자들께 언제나 보답하는 마음으로 일하고 있어요. 그럼 이번호에도 서비스! 서비스!

98년 하반기 파워점수 중간 결산

파워점수는 게임파워만이 가지고 있는 독특한 서비스 제도입니다. 이번 하반기 파워점수는 98년 6월호부터 98년 11월호까지의 파워점수를 총 결산한 것으로 11월 20일까지 게임파워 본사로 우송되는 1년치(97년 12월호~ 98년 11월호) 파워 티켓의 1000점을 가산한 후 99년 1월호에 최종 순위가 발표될 예정입니다. 이번호 중간 결산에는 10월 20일까지 도착한 파워 티켓의 점수가 가산된 것입니다. 자신의 파워점수가 누락되었거나 모자라게 공지된 경우, 또 주소가 변경된 경우에는 게임파워 파워점수 담당자 앞으로 문의를 해주십시오 (단 자신의 점수 근거를 명확히 제시해 주셔야 합니다).

연락처: (02)3142-6845 파워점수 담당자

창간6돌 기념

선물잔치 당첨자 발표

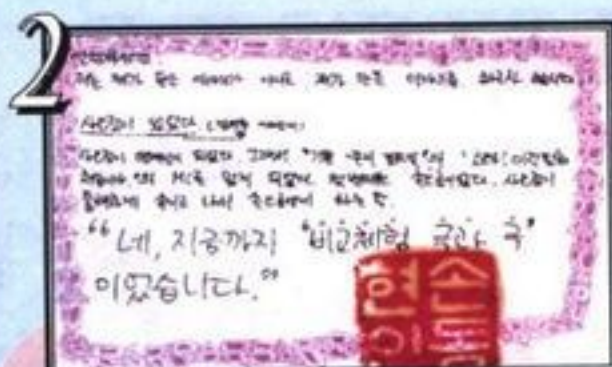
게임파워가 창간 6돌을 맞이했습니다. 'HAPPY BIRTHDAY'를 외쳐주신 여러분들의 성원에 감사드립니다. 엽서는 최대한 공정하게 뽑았습니다. 가급적이면 지난 달 당첨자와 중복되지 않도록 했으며, 꾸밈없이(?) 보내준 독자도, 23일까지 도착한 엽서도 뽑았습니다. 또한 지난 달 퀴즈가 나갔던 록맨 X 당첨자도 지면관계상 이곳에서 함께 수록했습니다.

당첨된 분들은 본사로 확인전화를 걸어주시기 바랍니다. 그리고 서울에 계시는 분은 본사로 방문하여 찾아가시고 지방에 계신 분은 부쳐드리겠습니다. 만약 서울에 거주하고 있지만 도저히 방문할 시간이 없을 경우, 연락을 주시면 부쳐드리겠습니다.

이색독자 BEST 독자들의 이런 사연 저런 사연

1

눈가에 이슬 맺힌 소녀. 이 그림, 여러분이라도 안 뽑을 수 없겠지요?

2

기쁜 우리 토요일'의 「스타! 이런 모습 처음이야!」의 MC를 맡게된 서오정. 그 첫 번째 제물은 손오공이었다. 서오정이 통쾌하게 속이고 나서 손오공에게 하는 말. "네, 지금까지 「비교체험 극과 극」이었습니다"

3

피카츄가 안고 있는 응모권 대신 선물을…. 얼마나 급했으면 남양주에서 여기까지 뛰어왔을까?

4

파이팅 김동오 & 박치현 독자. 게임파워에 가장 많은 엽서를 보내고 상품도 많이 타가기로 유명한 독자 두 명입니다요.

5

상당히 재치 있는 그림. 담당자는 수줍은 여인네(상품)가 되어야 했습니다.

6

지금까지 본 것 중 가장 큰 엽서였답니다

7

절대 처장형이 아니래요. IMF를 극복하자는 의미에서 태극기를 모자이크 한 거랍니다.

8

숨긴 성적표 : 그렇게 나쁘지도 않은 점수인 거 같은데 왜 게임파워로 보냈을까요? 어하튼 너무 황당해서 뽑았습니다. 역시 비디오게임을 하다보면 잃어가 느는가보군요. 91점과 85점 성취도가 '우'네요. 이거 부모님께 꼭 보여주세요.

9

선물을 못 받으면 어 아이는 상처를 받는답니다. 그래서 줘 버렸습니다.

10

언젠가 표지모델도 했던… 직업이 '만화가'인 독자가 보내준 그림. 만화 단행본 잘 받았습니다!

11

멋지죠?

12

어설픈 흉상. 중간고사 시험기간에도 이렇게 노력과 정성을. 낚싯밥이 아주 훌륭해요.

700-9077! 확실한 경품잔치!

걸면 걸린!다...!

1 **플스** 1대 (1명)

2 **N64** 혹은 **SS** 중 1대 (1명)

3 **미니컴보이** Light 1대 (3명)

4 **비디오게임** 소프트 1개 (5명)
(PS · SS · N64 중 선택 가능)

5 **듀얼쇼크** 1대 (5명)

6 **메모리카드**나 **액플카드** 중 1개 (10명)

7 **게임파워** 최신호 1권 (10명)

8 **파워점수** 500점 (10명)

- 앗! 게임 사서함도!! -

700-9077로 전화하면 「게임 사서함」도 이용할 수 있답니다.
게임에 대한 질문을 받는 '게임 Q&A'는 1번,
전화로 친구를 사귈 수 있는 '게이머 모임방'은 2번,
쉽고 간편한 '사고 팔고' 코너는 3번입니다.

응모요령

응 모 : 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일 : 매달 30일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령 : 당첨자는 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

SPAWN

스폰 Vol.2

명작 스테이션

알 시몬스, 그리고 악마의 전사 스폰. 두 얼굴을 가진 주인공의 앞날은? 선과 악을 동시에 지닌, 신비롭고 이상한 영웅 '스폰'을 만나는 두 번째 시간이다. 선과 악의 갈림길에 선 스폰, 과연 자신의 운명을 어느 곳에 맡길 것인가?

■수입 : 영성프로덕션 ■발매일 : 발매중
중학생이상 관람가

갈등…그리고

과거에서 이어지는 끊을 수 없는 추억, 그리고 악마의 사자가 되어 버린 자신의 현실. 어느 곳에도 자신이 속할 곳이 없음을 느낀 스폰, 알 시몬스는 고민에 빠져 있었다.

과거 그리고 현재 어느 곳에도 속할 수 없다

누구도 자신을 이해할 수 없다고 생각하는 스폰

슬럼가의 사람들은 정체를 알 수 없는 복면의 괴사나이 때문에 자신들의 세계가 위협받고 있다는 것에 술렁이기 시작한다. 가난하고 어둡지만 비교적 평안했던 뒷골목, 그런 곳이 붉은 망토를 한 거구가 등장하고부터 살인사건이 줄을 잇고 있었다.

피로 물든 뒷골목, 홈리스들은 점차 불안을 느끼기 시작하고, 불안의 원흉 스폰을 골목 밖으로 몰아낼 것을 주장한다

홈리스 가운데 성미가 급한 이들은 알을 이 거리에서 몰아내야 한다고 주장한다. 그리고 그 의견에 맞서는 옹호론자들…. 그들이 한참 언쟁을 벌이고 있을 때 차가운 인상을 가진 몇 명의 사내가 승용차에서 내려 그들에게로 다가온다.

토니가 보낸 갱들

얼마전 스폰의 손에 목숨을 잃은 부하의 복수를 위해 또 다시 토니가 파견한 하수인들이었다. 홈리스들을 마치 벌레 다루듯이 다루며 지난번 사건의 진상을 묻는 갱들. 그들 앞에 또 한번 스폰이 등장한다. 그리고는 하나, 둘 갱들을 처치한다.

갱들을 처리한 덕분에 스폰을 추방하자는 목소리는 누그러들었지만 본인은 아무것도 관심이 없는 듯 했다. 감정조차 상실한 악마의 전사이기 때문일까?

갱들을 처치하는 스폰

음모?

늦은 밤, 바다위에 유유히 떠 있는 배 한척이 보인다. 갑판위에 서있는 것은 정부 암살 기관의 우두머리 웨인이었다. 한 대의 헬기가 갑판 위에 비계덩어리 남자를 내려놓는다. 그는 웨인과는 뗄레야 뗄 수 없는 관계를 가지고 있는 맥밀란 의원이었다.

늦은 밤의 뉴욕 부두

자고 있는 도중 납치당한 듯, 잠옷 차림으로 끌려오는 의원

맥밀란 : 도대체 무슨 일 때문에 사람을 끌고 오는 거요?
웨인 : …대통령 후보를 사퇴한다는 소문이 있던데…사실입니까?

언제부터인지는 알 수 없지만 웨인은 맥밀란 의원의 뒤를 봐주고 있었다. 그러나, 누구나 그렇듯 밑지는 장사를 할 리는 없는 법. 맥밀란의 치부를 감춰주며 더러운 일을 도맡아 해온 이유도 뭔가를 바라고 있었기 때문이었다. 웨인이 바라는 것, 그것은 바로 맥밀란을 대통령으로 만들고나서 그를 완벽하게 통제하며 엄청난 권력을 손에 넣고자 함이었다.

맥밀란 : 그…그게 대통령이 된다는 보장도 없고…지금의 지위만 하더라도….
웨인 : 대통령 후보 경선에 출마하십시오. 안그러면 전과자인 당신의 바보 아들을 보호해 줄 사람은 아무도 없습니다.
맥밀란 : !!

맥밀란 의원에게는 전과자인 아들, 아니 전과자일 뿐만 아니라 지금까지도 어린이 납치 살인을 저지르고 있는 흉악범 아들이 있었다. 웨인이 힘을 써준 덕분에 맥밀란의 아들은 자유를 누리며 살고 있었다. 만약 그 사실이 드러난다면, 아들이 체포되는 것뿐만 아니라 이제까지 만들어온 정치인으로서의 명성도 하루아침에 물거품이 되고 만다.

웨인이 이제까지 맥밀란의 뒤를 봐준 것은 단순한 도움이 아니라 맥밀란을 자유자재로 조종하기 위한 미끼였던 것이다.

대통령 후보에 출마하시죠. 투자한 만큼 본전은 뽑아야 하니

다가오는 위기

변호사 일을 하고 있는 완다는 처음으로 관선 변호건을 맡게 되어 몹시 긴장한 모습이다. 세간에 화제가 되고 있는 어린이 납치 살인사건의 범인을 변호하게 된 것이다. 모든 인물들의 행동이 한 방향으로 모아지고 있다. 알 시몬스가 이 세상에 돌아왔기 때문일까?

어린이 납치 살해범의 변호를 맡게 된 알 시몬스의 전부인, 완다

변론을 위해 용의자의 자료를 조사하던 도중 완다는 이상한 점을 발견한다. 완다는 지금 체포되어 있는 청년은 사건과 아무런 관계가 없음을 직감 조사에 착수한다. 진실을 찾는 완다. 그러나 진실을 알아나갈수록 더욱더 위험에 가까워지고 있다는 사실은 알지 못했다.

진실 주변에는 위험이 도사리고 있다

강력한 적

시체가 되어, 혹은 만신창이가 되어 돌아오는 부하들, 더 이상 참을 수 없게 된 토니는 특급살인 머신, 신체의 반 이상을 기계화시킨 사이보그 청부업자 '오버킬'을 고용한다. 그는 이 세계에서도 잔인하고 솜씨 좋기로 소문난 전문가 중의 전문가였다

자신의 부하들이 계속해서 당하는 꼴을 지켜보다 못한 대부, 토니는 청부업자 오버킬을 고용한다

토니 : 그놈을 처치하면 내장과 뼈를 따로 따로 가져다주시오.
오버킬 : …심장은 가져올 수 없겠는걸….
토니 : 어째서요?
오버킬 : 내 저녁식사 거리거든…

인상만큼이나 잔인한 한마디를 남긴 뒤 오버킬은 스폰을 처치하기 위해 죽음의 무대, 뉴욕 빈민가로 향한다.

클라운의 본모습

클라운으로서는 불만이 이만저만이 아니다. 지옥의 전사로서 계약을 맺은 녀석이 지옥군의 리더가 되어 인간세상을 혼란에 빠뜨릴 생각은 하지않고 교회 첨탑에서 빈둥거리고 있으니…. 클라운의 입장에서 속이 터지는 노릇이다. 하루빨리 스폰이 지옥의 전사가 되게 하려면 자신의 끊임없는 도발과 충고, 그리고 협박이 필요하다고 생각한다. 오늘도 자신의 임무에 따라 스폰을 도발하는 클라운. 그러나 고민과 번뇌에 빠져 있는 스폰에게는 옆에서 떠드는 클라운이 귀찮을 뿐이었다. 클라운에게 강하게 반발하는 스폰. 귀찮게 주위를 맴도는 클라운을 처치해 버릴 듯한 기세로 무섭게 달려든다.

클라운의 도발에 거칠게 응하는 스폰

그때 클라운의 몸이 부풀며 속에서 뭔가가 요동치기 시작했다. 뚱뚱한 광대의 피부가 찢겨지며 전갈처럼 생긴 클라운의 실체가 나타난다. 뜻밖의 상황에 당황한 스폰은 괴물을 향해 총을 발사하지만 아무런 소용이 없었다. 거칠게 스폰을 몰아붙이는 괴물. 스폰은 주먹한방 제대로 써보지 못하고 괴물 앞에 쓰러지고 만다.

이것이 클라운의 본모습

클라운 : 대왕님이 너를 선택한 것은 네 안에 있는 악한 기운을 높이 샀기 때문이다. 그러나 기억해 둬. 너희들 스폰은 어디까지나 소모품에 지나지 않는다는 것을!

뜻밖에 너무도 강한 클라운. 스폰의 앞날은 험하기만 한데…

스폰의 한계

스폰을 처치하기 위해 파견된 용병 오버킬이 슬럼가에 도착한다. 가장 처음 눈에 들어온 홈리스를 붙잡아 스폰의 거처를 묻는 오버킬. 거칠게 대하는 오버킬의 행동에 홈리스는 겁에 질려 알고 있는 모든 것을 순순히 얘기한다. 이야기가 끝나기가 무섭게 잔인한 살인마 오버킬은 자신에게 도움을 준 홈리스를 그 자리에서 살해한다. 그리고는 끔찍하게도 죽은 홈리스의 피로 벽에다 글씨를 휘갈겨 썼다.

자정에 이곳에서 만나자

골목에 죽음을 몰고온 스폰, 그리고 그 스폰을 처치하러 찾아온 거대한 사이보그 암살자. 골목안은 또 다시 술렁거리기 시작한다. 자정에 찾아온다는 거구의 사이보그. 모두들 어찌할 바를 몰라 허둥대고 있을 때였다. 갑자기 한쪽 벽이 무너지며 등장하는 오버킬. 아직 자정까지는 시간이 꽤 남아 있었다.

예상을 깨고 훨씬 빨리 나타난 오버킬

오버킬 : 나이로비 시간으로 지금이 딱 자정이지!

기계로 만들어진 오버킬의 힘은 예상보다도 더욱 강력했다. 힘겹게 저항해 보지만 기계덩어리 살인마에게 맨손으로 대항하는 것은 역부족이었다. 지옥의 전사이고 엄청난 힘을 가지고 있다고 하더라도 불사의 몸은 아니었다. 위기를 탈출할 방법을 궁리하던 스폰은 바닥에 떨어져 있던 쇠막대를 오버킬의 인조눈에 찔러 넣는다.

반사적인 반격으로 위기를 모면한 스폰. 불의의 습격을 받은 오버킬은 잠시 괴로워하다가 몸에 장착된 모든 무기를 스폰을 향해서 발사하고는 자리를 떠 버린다.

○스폰의 반격

○위기를 모면한 듯

의외로 타격이 컸던지 잠시동안 괴로워하던 오버킬이

○무수한 미사일을 스폰을 향해 발사한다

대폭발이 일어나고 스폰은…○

대폭발의 후, 스폰이 서서히 몸을 일으킨다. 간신히 목숨을 건질 수 있었지만 앞으로 오버킬같은 강력한 적을 상대하는 일이 또 발생한다면 그 때는 어떻게 될지 모를 일이었다. 자신의 힘이 너무나 약한다는 것을 깨닫는 스폰. 어떻게 하면 힘을 가질 수 있을 것인가?

자신의 무력함을 통감한 스폰. 해결책은?

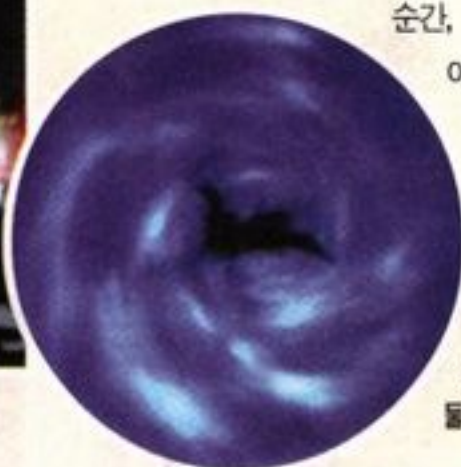
과거에서 빌려온 힘

CIA의 무기창고

스폰은 자신이 예전에 일하던 정보기관의 무기창고로 향한다. 모든 전사들이 그렇듯 자신의 본능이 유도하는 방법을 스스로 찾아낸 것이다. 특수부대 대원으로 행동하던 알 시몬스의 기억을 더듬어 무기창고의 문앞에 선다. 무수한 경보장치가 설치되어 있는 문을 녹여버리고 창고안으로 잠입하는 스폰. 그리고 강력한 무거를 몇점 골랐다. 그때였다. 문 밖에서 소란 스러운 소리가 들려왔다. 무기창고의 침입자를 처리하기 위해 출동한 부대였다. 수십여명의 특수부대원들이 총구를 겨누고 있었다.

침입자를 저단하라

대장 : 나오는 즉시 사격 개시다!

특수부대는 잔뜩 긴장한 채 침입자가 문 밖으로 나오기를 기다리고 있었다. 이윽고 스폰이 문밖으로 나오고 대원들은 일제히 스폰을 향해 사격을 개시한다. 아무리 스폰이라도 목숨을 부지하기 어려울 정도로 무수한 탄환이 날아온다. 절대절명의 순간, 스폰의 몸이 빛나기 시작했다.

위기의 순간! 스폰의 몸이 빛으로 둘러쌓인다

공간이동

스폰이 정신을 차린 곳은 자신이 늘 숨어지내던 슬럼가의 뒷골목이었다. 어째서 순식간에 이곳까지 올 수 있었는가는 스폰 자신도 모르는 듯했다. 아니, 알고 싶어하지도 않은 듯했다. 쉬고 싶다며 골목 깊은 곳으로 향하는 스폰. 그의 손에는 방금 CIA의 무기고에서 탈취한 무기들이 들려 있었다.

공간을 뛰어넘어 다시 슬럼가로 돌아온 스폰

잠시 휴식을 취한 스폰은 무기를 구하게 한 장본인 오버킬을 찾는다. 무기를 손에 넣은 스폰에게는 두려울 것이 없었다. 사이보그인 오버킬을 부품 조각으로 산산히 부숴 버린 뒤, 그의 의뢰인인 토니에게로 찾아가 위협과 경고의 말을 건넨다. 다시는 뒷골목에 얼씬거리지 말라는….

○오버킬은 기계부속으로 변해버리고 만다

보스인 토니에게 경고하는 스폰. '다시는 뒷골목에 얼씬거리지 말아라!'

진범은 다른 곳에

한편, 어린이 유괴 살해범의 변론을 맡은 완다는 계속해서 조사에 착수한다. 용의자와의 면담에서도 전혀 혐의점을 찾지 못한 완다는 용의자 청년의 무죄를 주장하고 진범을 찾으려 안간힘을 쓰게 된다.

이 청년은 단지 누명을 쓰고 있을 뿐이다. 완다는 그렇게 생각한다

진범에 관한 정보를 입수한 완다

진범을 밝히기 위해 수사의 폭을 넓히던 완다는 자신의 정보원을 통해 중요한 정보를 얻게 된다. 살해된 소녀의 안구에서 범인의 지문이 채취됐다는 것. 어째서인지 당시의 검시결과가 비밀 속에 묻혀졌고, 전혀 상관없는 사람이 감옥에 갇히게 되었다는 것이다. 확실한 증거를 잡은 완다는 기쁨의 미소를 짓는다.

완다가 정보원에게 자료를 얻고 있는 장면은 적의 정보원에 의해 낱낱이 카메라에 담겨지고 있었다. 완다가 사건의 핵심에 접근했다는 것이 적에게 알려지면 완다의 목숨이 위험해 질 것은 너무도 당연한 일이었다. 그러나, 그 사진이 적의 손에 들어가는 일은 없었다. 완다의 곁에는 항상 그녀를 지키는 붉은 망토의 그림자가 있었기 때문에….

그의 이름은 스폰

창고로 보이는 음습한 공간. 유괴 살해사건의 진범이자 맥밀란 의원의 아들인 살인마가 계속해서 범행을 벌이고 있었다. 그의 곁에 악마, 클라운의 모습도 있었다. 모든 인물의 관계가 이곳으로 흘러들어오고 있다. 수사를 계속하는 완다도 악당들에게 정면으로 도전장을 낸 스폰도… 그들의 앞에는 어떤 일들이 펼쳐지게 될까? Ⓟ

살인마는 여전히 거리를 활보하고 있는데…

모든 사건들이 뒤엉켜 한 곳으로 뭉쳐진다

포켓 몬스터의 정체는 무엇인가?

포켓 몬스터는 이미 게임에서 벗어나 하나의 문화가 되었다. 이러한 사실은 포켓몬을 즐기는 어린 세대들에게 포켓몬이 미치는 영향을 생각해볼 수밖에 없도록 한다. 과연 포켓몬으로 형성된 문화는 우리들이 살고 있는 사회에 플러스 요인으로 작용할 것인가, 마이너스 요인으로 작용할 것인가.

생명의 경시

어린이들의 문화에 대해 그 시대 어른들이 비판의 목소리를 가하는 것은 항상 있는 일이다.

포켓몬이라고 해서 예외는 아니며 이것을 좋게만 보지 않고 비판하는 어른들도 꽤 있다. 이런 비판 중에서도 가장 심각한 것은 포켓몬이라는 게임에 나타나는 생명 경시의 풍조이다.

포켓몬이라는 게임에서의 생물은 피가 흐르는 생물이 아닌, 어차피 유사적인 존재에 지나지 않는다. 그래서 그 존재감이 현실적인 생물보다는 희박할 수밖에 없다. 게다가 가지고 놀기가 싫어진다면 간단히 리셋하는 것으로 끝을 낼 수 있다.

이런 분석에서 볼때 비판자의 사적인 감정만 배제한다면 내용적으로는 틀리지 않다. 하지만 컴퓨터 세계의 디지털 생명은 현실 세계에 육체를 가진 생명과는 별개의 존재이며, 가볍게 없애는 것도 허락되는 존재이다. 포켓몬도 게임의 진행이 원만하지 않으면 다시 시작할 수 있다. 그리고 다시 시작한 이상 그 동안에 일어난 포켓몬들과의 만남도 당연 없던 것으로 생각한다. 그러나 이런 비판자들은 분석 후에 터무니없고 어긋난 제언을 하고 있는 경우가 있다. 그것은 다름 아닌 이렇게 생명을 빼앗는 것에 익숙해진 현대의 어린이들은 결과적으로 생명의 소중함을 알지 못하고, 현실의 생명을 무의식적으로 가볍게 취급하는 인간이 되어 버린다는 것이다. 게다가 마음에 들지 않는 애완동물을 아무렇지도 않게 죽이는 것 같은 그러한 무서운 인간성을 키우게 되므로 '포켓몬을 해서는 안된다' 라고 결론을 짓는다. 이것은 포켓몬을 대하는 시점에 있어 큰 오해가 바탕에 깔려 있는 결론이다. 그들은 '포켓몬은 무엇인가?' 라는 대단히 본질적인 부분을 오해하고 있다. 이런 오해를 풀기 위해서는 포켓몬이란 존재의 본질과 정체를 확실히 알아둘 필요가 있다고 본다.

포켓몬은 동물 캐릭터와는 다르다

만화와 애니메이션 등 어린이들이 즐겨 보는 작품에서 의인화된 동물캐릭터들이 서로 죽이는 장면을 가볍게 다루게 되면 어떤 반응들이 일어날까? 이것은 분명 큰 문제가 될 것이며, 포켓몬 비판자가 말하는 생명의 경시를 최악의 형태로 표현한 것으로 볼 수도 있는 문제이다.

하지만 포켓몬의 경우, 등장하는 151마리의 포켓몬은 전술한 동물의 등장인물과는 다른 존재이다. 즉, 만화 중에서 죽이는 장면을 집어넣는 것과 포켓몬에서 게임을 리셋하

는 것은 그 대상이 되는 동물과 포켓몬이 전혀 다른 성질의 것이라는 점에서 완전히 다른 행위이다. 따라서 같은 시점에서 봐서는 안된다. 확실히 생물들이 서로 죽이는 만화에 익숙해지는 것은 생물을 아무렇지 않게 죽이는 인간을 만들 수도 있다. 그러나 포켓몬을 리셋하는 것에 익숙해지는 것이 생물을 죽여 버리는 것이라고는 말할 수 없다. 이것이 전술한 포켓몬 비판자들의 큰 오해인 것이다. 그 비판자는 포켓몬을 만화에 나오는 동물과 같은 것으로 인식하여, 포켓몬들의 생명을 경시하면 일종의 불안감을 가진다는 것이다. 하지만 포켓몬은 「정글의 왕 레오」의 '레오'와 「톰과 제리」의 '톰과 제리'와는 다른 존재이다. 레오와 톰, 제리는 현실의 '동물=현실'의 생명을 만화로 그린 존재이기 때문에 그들의 목숨을 가볍게 취급할 수는 없다. 그러나 포켓몬들은 결코 레오와 톰의 동료가 아니다. 포켓몬은 현실의 동식물과는 완전히 접점이 없는 존재인 것이다.

포켓몬은 '게게게 귀태랑'의 동료이다

포켓몬이 레오와 톰의 동료가 아니라면 다른 만화와 애니메이션의 세계에서도 과연 포켓몬의 동료 캐릭터는 존재하지 않는 것인가? 그건 아니다. 포켓몬은 사실 '게게게 귀태랑'의 등장인물들의 동료라고 생각되어진다. 따라서 포켓몬은 동물이 아닌 요괴의 한 종류로 보면 되고, 이들을 보통 이형(異形)이라 부른다. 이형이란 글자 그대로 보통과는 다른 괴기한 것이란 뜻으로 동식물과는 닮았지만 다르고, 사람의 상상력으로 태어난 생물이라고 정의한다. 본래 이 세계에 존재하지 않는 이상한 존재, 예를 들자면 신화와 민간설화에 나오는 요정, 요괴, 요물 등이다. 포켓몬이 요괴와 요정의 동료라면 이들의 육체적인 존재감이 현실의 동식물보다 가벼운 것은 당연하다. 공상의 생명이기 때문에 그것은 오히려 가볍게 취급되고, 상상 속에서 포켓몬과 만나게 되는 어린이들은 포켓몬에게 감정 이입을 시작하며 서서히 빠져들게 되어 들뜬 기분으로 포켓몬과의 교류를 시작한다.

어린이들에게 있어 애완동물 등의 피가 흐르는 생물과 직접 접촉하는 것과 미니 컴보이의 화면에서 포켓몬과 심적으로 만나는 것은 차원이 다른 이야기다. 그래서 아마 어린이들은 이런 것을 어린이의 본능으로 이해하고 있는 듯 하다. 즉, 그들은 실제 햄스터를 키우는 듯이 피카츄를 키운다고는 생각하지 않는다.

'포켓몬은 원래 요괴의 한 종류다'라고 말하면 반감을 가지는 사람도 있을지 모른다. 역시 요괴라는 말에는 유령과 도깨비와 같은 기분이 들어 불쾌한 암흑의 냄새가 난다. 한편 포켓몬은 동그란 눈동자와 동그란 몸체가 특징이어서 귀여운 존재이며, 오히려 쾌활한 이미지가 잘 어울린다. 그래서 이른바 요괴, 여기에서 서술하는 이형의 것이 암흑의 냄새만을 포함한다고 생각해서 포켓몬의 동료라고 생각치 않게 되면 쉽게 이해할 수 없다. 하지만 이형을 곧 요괴라고 생각하는 고정 관념을 깬다면 포켓몬에 대한 이해는 쉽다.

그리고 무엇보다 중요한 것은 어린이들의 정신세계에서 이형이란, 이미 존재감이 없으면 안될 정도로 비중을 차지하고 있는 것이다. 다시 말하면 포켓몬을 '요괴다'라고 정의하면, 요괴는 어린이들의 마음에 있어 중요한 것이다라고 말할 수 있다.

여기까지 서술한 것을 종합해 보면 어린이들이 포켓몬과 노는 것은 애완동물과 접촉하는 것과는 별개의 가치를 가진다라는 것이다.

왜 포켓몬은 동물이 아닌 것인가? 포켓몬을 포함한 이형의 것은 무엇인가?

다음부터는 지금까지 설명한 것에 설득력을 주기 위해 이 2가지 질문에 자세한 대답을 해 보겠다.

먹이사슬이 없는 포켓몬 세계

현실에 있어 생명이란 무엇인가라고 물으면, 또 그 본질적인 의미를 대답한다면 그것은 하나라고 생각한다. 그것은 바로 먹이사슬이다. 약한 생명을 강한 생명이 먹고, 보다 강한 생명이 그것을 먹는다. 그래서 약한 생명일수록 번식력이 강하고, 많은 자손을 생산하며, 그 자손의 대부분을 다른 생명의 먹이로 공급하면서도 결코 약한 생명은 사라지지 않는다. 그래서 강한 생명은 죽은 다음 신체를 자연으로 되돌리며 식물과 약한 생명의 양분이 된다.

먹이사슬은 모든 동식물이 큰 하나의 고리로 이어지면서 대자연을 이룬다. 즉, 모든 생명은 서로 돕고, 지배하면서 영구히 그 존재를 보존하고 있어 누구라도 이 고리를 끊을 수는 없다.

그렇다고 이것이 완전하게 아름다운 짜임새를 가지는 것은 결코 아니다. 그러면 포켓몬의 세계에서는 먹이사슬이 어떤 구조로 되어 있는 것일까? 바로 이점이 세계관으로는 설명할 수 없는 점이다. 포켓몬들은 먹이사슬이라는 상호관계의 고리와 관련이 없다. 그들은 각각의 종으로 존재하고 있어서 포켓몬 이외의 생물과 먹고 먹히지를 못하며 포켓몬끼리도 그러하다. 즉 그들은 먹이사슬이라는 숭고한 생명의 고리로 묶여 있지 않다는 것이다. 원래 대부분의 게임에서는 '식사를 한다'라는 요소가 없다. 그래서 먹이사슬을 묘사하기 이전의 문제가 되는 것이다. 하지만 이것은 포켓몬이라는 RPG 고유의 결점은 아니다. 본래 RPG는 등장인물의 식사를 하나하나 게임 전개에 포함하는 것이 일반적이지 않다. 이것은 게임의 진행을 부드럽게 하기 위한 기능성의 결과로 특별히 게임과 현실의 차별성을 두기 위한 것은 아니다. 그래서 게임인 포켓몬도 그러한 기능적인 판단에 준하는 것에 지나지 않는다. 하지만 포켓몬은 일반 RPG에서는 등장인물이 쓰러뜨리는 괴물들(=RPG세계의 이형의 것)과는 다른 것으로 현실과 같은 생명을 가진다.

그리고 포켓몬 게임도 종래의 RPG룰과 암묵의 이해에 의한 세계라고 생각해도 그들은 먹이사슬의 바깥에 존재하며 다른 RPG에 등장하는 괴물과 같은 입장이기 때문에 동물이 아닌 것이다.

포켓몬의 본질 찾기가 어려웠던 TV 애니메이션 묘사

TV판에서는 봉황을 닮은 포켓몬 '비전'은 알로, 혹은 야자열매를 닮은 포켓몬 '타마타마'를 먹이로 하는 설정이 되어 있다. 즉, 이 두 종류의 포켓몬은 먹고 먹히는 관계가 있다고 설정되어 있다. 하지만 이 두 종류의 관계는 예외에 불과하다. 포켓몬 전체가 그러한 관계를 맺고 있는 것은 결코 아니니 말이다.

TV판 포켓몬은 게임에서의 포켓몬에 대한 기능적 해석을 따르는 의미로 포켓몬이 동물이 아니라는 점을 보다 명확하게 그려야 했다. 또한 먹이사슬이라는 고리의 안에 있는 동물과 바깥에 위치한 포켓몬들은 다른 존재다라고 TV를 보는 어린이들에게 확실히 느끼게 해주는 묘사가 필요했을지도 모른다. 예를 들어 주인공이 새를 닮은 포켓몬인 '포포'를 키우면서도, 한편으로는 새를 잡는 장면 등이 강한 인상을 주는 묘사라고 한다면 거기에 먹이사슬이 존재하는 것을 어린이들이 실감하게 할 수도 있었을 것이다. 그리고 동시에 '그래도 포켓몬은 먹을 수 없어' 라는 사실이 강조되면 포켓몬을 이형의 것으로 이해하여 그 본질이 보다 명확하게 될 것이다. 하지만 TV판에서의 포켓몬은 이형도 생물도 아닌 애매모호한 존재로 등장한다.

포켓몬을 먹으려 했던 등장인물

TV판에서는 등장인물의 식사 장면이 있다. 하지만 대부분이 가공식품으로 현대 일본 어린이들의 식생활과 다르지 않다. 또한 이 소재가 어떤 가축이라고 확실히 하고 있다면 포켓몬과 동물의 차이점은 좀더 명확해졌을 것이다. 하지만 어차피 TV판에서 거기까지 실감나게 묘사하지는 못했다. 사토시의 친구이며 포켓몬 브리더를 지향하는 타케시는 포켓몬에 맞는 모이를 조합하고 있다. 그것은 마치 개 먹이와 같은 것으로 역시 그 소재가 무언인가는 보아도 알 수가 없다. TV판 포켓몬에서는 먹이사슬이 확실치 않기 때문에 먹이사슬이 없다는 것에서 차별화 할 수 있는 '포켓몬은 이형의 것'이라는 특이성이 잘 전해지지 않았으며 그 본질을 찾기조차 어렵다. 다시 말하자면 TV판에서는 문제를 불투명하게 만드는 묘사가 있다. 그것은 바로 등장인물이 포켓몬을 먹으려 했다는 것이다. 이 묘사는 '포켓몬'은 먹이사슬에 들어가는 '존재(=동물)구나'라는 오해를 불러일으키기에 충분했으며 포켓몬의 본질인식을 애매모호하게 만들었다. 어떤 사건으로 주인공이 표류하게 되었을 때 허기진 그들은 금붕어와 닮은 '코이킹'을 먹으려 했다. 이것은 포켓몬을 먹이사슬의 고리 내에 존재하는 금붕어와 같은 선상에 놓은 것이다. 물론 이것은 '표류의 결과로 허기가 졌다' 라는 비 일상적 판단이고 평소에는 코이킹을 먹으려 하지 않는다. 이것은 만화의 고전적 표현으로 허기졌기 때문에 먹을 수 없는 것이 먹을 것으로 보이는 것과 유사하다. 그렇다고 '어떤 처해진 상황에 따라 때때로 사람은 포켓몬을 먹는다' 라고 보는 것은 무리다. 하지만 이 묘사의 연출 의도를 충분히 이해하지 못하는 어린이들은 포켓몬이 동물일까, 이형의 것일까 라는 판단을 내리기가 어렵다. 이런 경우는 '포켓몬 세계의 사람들은 물고기를 먹는다' 즉 '물고기란 것은 먹는 대상으로서의 생명'으로 물고기 계통의 포켓몬과는 별개로 먹이사슬에 포함된 음식으로서의 생명이 존재한다라는 것을 간접적으로 표시하고 있다. 이것은 반드시 집고 넘어가야 되는 점이다. 이유인 즉, 포켓몬이라는 동물은 다른 존재와 접점이 없고, 동시에 세계에 존재한다는 것을 말하고 있기 때문이다. 또한 새와 닮은 '포포'는 게임판에서는 곤충을 먹는다라는 설정이 되어 있다. 이것은 곤충계통 포켓몬과는 다른 곤충이 존재한다는 것이다.

포켓몬은 동물이 아니다

포켓몬 사이에 먹이사슬이라는 '생명의 고리'가 보이지 않는 이상, 그들은 현실적·육체적인 동식물의 범주에 들어가지 않는다. 물론 포켓몬에 먹이사슬의 고리가 보이지 않는 것은 '이 작품을 만든 현대 일본인의 심리상태의 결함 때문이다' 라고도 볼 수 있다. 즉, 원래 작품을 만들 때 먹이사슬에 대한 인식이 희박해서 일반적인 동식물에도, 포켓몬에게도 적용하지 못한 것일 수도 있다. 하지만 그러한 해석만을 가지고 부정적으로 작품성을 이해하여 결론을 짓기보다는 그 결함을 뛰어넘어서 '포켓몬은 육체적 생명이 아니기 때문에 먹이사슬이 없는 것이다'라는 발전성 있는 해석을 사용하는 쪽이 보다 이 작품의 장점을 이해하는데 도움이 된다고 본다.

한편, 포켓몬에서는 의지의 교류를 통해 마음을 전할 수가 있다. 게임에서는 이 점이 그다지 명확하게 보이지 않지만, TV판은 확실히 포켓몬 사이에 우정이 존재한다. 주인공 소년 사토시와 함께 다니는 포켓몬들은 같은 주인을 섬기며, 그리고 함께 싸우기에 팀워크도 강하다. 예로써, 애벌레를 닮은 '카타피'가 밤하늘을 바라보면서, 진화된 미래의 자신을 생각하는 장면이 있다. 옆에서는 피카츄가 앉아 카타피와 함께 꿈을 그려본다. 이 순간 둘 사이의 마음은 통하게 되고 이 속에서 온화한 동료의식이 자생하게 된다. 그들의 언어를 결코 인간이 이해할 수는 없음에도 불구하고, 이 장면을 본 어린이들은 분명 서로 이야기를 주고받았음을 느낄 수 있었을 것이다.

다음호에 계속 이어집니다

정식 수입! 플레이 스테이션(SCPH-7000) 특별 캠페인!

anime club에서는 지난 9월 16일부터 정식으로 수입된 플레이 스테이션에 대해 이벤트를 실시하고 있다. 이 이벤트는 제품 박스에 '특별 캠페인 BOX'라는 노란 스티커가 부착되어 있는 제품에 한한 것으로, 플레이 스테이션 7000과 함께 건담 피규어, 트레이딩 카드, 파일 홀더(FFVIII, 무사시전)중 한가지씩의 상품을 동봉해 판매를 하고 있다. 게다가 앞으로는 더더욱 다양한 상품을 동봉할 계획이며 이 이벤트는 당분간 계속될 예정이다.

플레이스테이션 + 트레이딩 카드

플레이스테이션 + 건담 피규어

플레이스테이션 + 파일 홀더 (FFVIII, 무사시전)

- 본체(AC 110/220) 겸용
- 아날로그 컨트롤러(DUAL SHOCK)
- AV 케이블
- 전원코드
- 취급설명서 / 제품보증서

●현재 anime club에서는 통신판매도 하고 있습니다. 또한 주문 판매도 가능합니다. anime club 수입원: (02)326-3705 , 총판매원: (02)323-5171

anime club 선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

11월호 퀴즈 정답

포켓몬에 등장하는 포켓몬의 종류는 모두 151종류이다. 그중 151번째 등장하는 포켓몬의 이름은? OO OOO

정답: 꿈의 몬스터

퀴즈!

포켓몬을 결코 동물로 취급하지는 않는다. 오히려 요괴의 한 종류로도 보는 경향이 짙은데 그렇다면 이런 상상으로 태어난 생물인 요괴를 뭐라고 지칭하는가?? ○○

응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 11월 20일까지 보내신 분 중 12명을 추첨, 12월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화
(02)3142-6845
구구리를 찾으세요.

상품 리스트

동영동화(東映動畫) 컨프리트 컬렉션 피규어: 4명

포켓 몬스터 키홀더 2개씩: 5명

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 11월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 · 경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

화성의 평화를 지키는 소년들의 이야기

화성이야기

「사쿠라 대전」 시리즈로 유명한 히로이 오오지씨가 총감독을 맡아서 관심을 끌었던 「화성이야기 (火星物語)」가 지난 10월 22일에 발매되었다. 주인공이 화성의 평화를 위해 과거와 현재를 오가며 모험을 한다는 내용을 가진 이 게임은 화려한 동영상 같은 것은 나오지 않지만 앙증맞도록 귀여운 폴리곤 캐릭터와 코믹 이벤트가 게임의 재미를 더해주고 있다. 자! 이제 저 머나먼 화성으로 모험을 떠나보자!

火星物語

제작사: 아스키
장르: RPG
발매일: 10월 22일
발매가: 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

공략에 들어가기 앞서

「화성이야기」는 30개의 짧은 이야기들로 게임이 진행된다. 하나의 이야기에서 일정한 조건을 달성하여 스토리가 끝나면 다음 스토리로 넘어가는 식이다. 스토리 종료시에만 세이브를 할 수 있으며 도중에는 세이브할 수 없다. 요소요소마다 등장하는 미니 게임들은 단순한 플레이의 지루함을 없애준다. 참고로 이번 공략은 플레이어의 행동들을 중심으로 분석한 것으로 대화 내용은 최대한 간략화시켰다.

명령어 아이콘 설명

공격(こうげき): 타격으로 적을 공격. 적이 멀리 있을 경우에는 자동적으로 접근해서 공격한다.

이동(いどう): 목표 지점만큼 달려간다.

방어(ぼうぎょ): 해제할 때까지 계속 방어만 한다.

특기(とくぎ): 마법이나 특수기 등을 통합해서 말한다. 사용 횟수가 정해져 있으므로 과다 사용은 금물.

바람(かぜ): 포브스, 크에스, 사스케만 사용 가능. '바람'의 힘을 불러내는 것으로 불러내는 '바람'에 따라 효과가 다양하다. 총 8종류의 '바람'이 등장.

오브제(オブジェ): 전투 장면에 존재하는 물체를 사용한 공격으로 기둥을 무너뜨리거나, 대포를 쏠 수 있다. 다른 캐릭터를 발판 삼아 점프해서 공격할 수도 있음.

던지다(なげる): 전투 장면에 존재하는 물체를 적에게 던지는 공격으로 상자나 의자, 바위 등을 던질 수 있다.

도구(どうぐ): 회복 아이템이나 기타 다양한 도구를 사용할 수 있다.

소년B를 발판 삼아서 점프!

조작키 설명

필드	메뉴
방향키: 이동 ○버튼: 사람들과의 대화, 사물 관찰, 보물 상자 취득 △버튼: 메뉴 화면 ×버튼: (방향키와 함께) 빠르게 이동	방향키: 항목 이동 ○버튼: 선택 ×버튼: 취소
전투	**룰렛**
방향키: 목표 설정(화살표가 이동한다) ○버튼: 지정한 항목 및 목표물 선택 ×버튼: 취소 L1버튼: 화면의 시점 변환 R1버튼: 화면의 원근 변환	○버튼: 룰렛의 시작 및 종료 △버튼: 메뉴 화면 ×버튼: 취소 □버튼: 대형 지도 열람(지도를 확대하여 현재의 진행 상태를 나 타냄. ○버튼으로 다시 원위치) L1버튼: 지나왔던 칸 확인 R1버튼: 앞으로 가야할 칸 확인

등장인물 소개

사스케 (サスケ)
아로마 왕국의 근위병부대 대장이자 풍술사로 검 솜씨가 천하 제일이다. 크에스에게 검과 바람에 대해 교육하면서 언제나 곁에서 보호해주지만 가끔은 옷 갈아입는 것을 엿보기도 한다. 엉큼하지만 순수하고 착한 남자이다

세일러 (セイラ)
소녀 Y

포브스와 아빈이 칸가리안에서 만난 소녀. 어떤 사건을 계기로 포브스와 함께 동행하게 된다. 어떠한 이유에서인지는 몰라도 시간의 흐름을 지배하는 '줄시계(チエーン.ウオッチ)'를 갖고 있다

아빈 (アービン)
소년 B

포브스의 절친한 친구이지만, 조금이라도 곤란한 일이 생기면 무조건 포브스에게 떠맡기는 습관이 있다. 포브스와 함께 명명의 의식(命名の儀: 이름을 지어주는 의식)을 받기 위해 칸가리안(カンガリアン)으로 가지만, 거기서 뜻하지 않는 사건에 휘말리게 된다

앤서 (アンサー)
현실 세계로부터 600년 전의 아로마 왕국의 왕. 크에스의 시대에는 멸망하여 마을로 전락했지만 현실 세계에는 그의 동상도 세워져 있다. 포브스와 처음 만날 때는 왕이 되기 훨씬 이전으로 잠시동안 함께 모험을 하게 된다

포브스 (フオボス)
소년 A

이 게임의 주인공. 기계를 다루는 것을 좋아하여 항상 스패너를 가지고 다닌다. 각종 기계들을 만들기는 하지만, 그가 만든 물건은 거의 다 폭발해버리는 운명(?)을 갖고 있는 것 같다. 현실 세계에 존재하는 유일한 풍술사(風使い)

크에스 (クエス)
약 400년 전의 아로마 왕국의 공주. 그 당시 아쇼카 법왕과의 싸움으로 아버지인 국왕이 죽자, 왕위를 이어받는다. 수많은 전투에서 활약을 하여 백성들에게는 '질풍의 크에스'라고 불린다. '붉은 바람'을 다룬다

람프 (ランプー)
현실 세계에서는 포브스의 친구로 등장하지만, 실제 나이는 약 400살 정도라고 한다. 문어족은 인간에 비해 엄청나게 장수하므로 인간 나이로 환산하면 10대 전반이라고 것이 람프의 주장. 스토리 중반에 포브스의 운명에 대해 조언해준다

타로보 (タローボー)
스토리 중반에 포브스가 만드는 로봇으로 이 게임의 마스코트적인 존재. 원래 마을 장로가 주워왔지만 포브스가 중고 부품을 사용하여 다시 만들었다

포치 (ポチ)
중년의 견(犬)족으로 자칭 천하제일 검사. 개임에도 불구하고 검에 관한 한 엄청난 실력을 갖고 있다. 앤서의 유일한 친구로서 그와 함께 살고 있다. 스토리 중반에 앤서와 포브스는 포치를 위해 모험을 한다

아이템 구입에 관한 설명

이 게임에서 아이템을 사는 방법은 두 가지가 있다. 하나는 가게에 들렀을 때 아이템을 사는 것이고 또 한 가지는 스토리가 끝날 때마다 나오는 메뉴 화면의 가게에 사는 것이다. 스토리가 끝나고 메뉴 화면이 나오면 시나리오, 가게, 세이브 등의 선택 항목이 생기는데 여기서 가게를 선택하면 현재까지 지나왔던 가게들의 리스트가 나온다. 이 중에서 하나를 선택하면 그 가게에 들어가서 아이템을 살 수 있다.

✖ 아이템 일람표

품명	금액	용도
H50	300	HP를 50포인트 회복
H150	1000	HP를 150포인트 회복
H300	2000	HP를 300포인트 회복
Hmax	3000	HP를 완전히 회복
M10	4000	MP를 10포인트 회복
M30	8000	MP를 30포인트 회복
탄환(弾丸)	100	탄환으로 사용한다
수리검(手裏剣)	200	인법으로 사용한다
연료(燃料)	300	탄환으로 사용한다
화염탄(火炎弾)	400	탄환으로 사용한다
화약포(火薬包)	500	인법으로 사용한다
인형(人形)	400	인법으로 사용한다
파괴탄(破砕弾)	1000	탄환으로 사용한다
미사일(ミサイル)	2500	미사일 보트에서 발사한다
에릭서(エリクサー)	5000	백기를 해제
바람의 원소(風の素)	6000	바람 사용횟수를 1회 회복
티탄 스패너(チタンスパナ)	8500	포브스의 무기(공격력 +4)
루비 스패너(ルビーのスパナ)	45000	포브스의 무기(공격력 +8)
낡고 좋은 스패너(古き良きスパナ)	22500	포브스의 무기(공격력 +6)
대나무 빗자루(竹ほうき)	21000	세일러의 무기(공격력 +6)
선인의 지팡이(仙人の杖)	52000	세일러의 무기(공격력 +8)
선인의 스패너(仙人のスパナ)	75000	포브스의 무기(공격력 +10)
기사의 검(ナイトの剣)	79800	포치의 무기(공격력 +12)
플러워 롯트(フラワーロット)	89000	세일러의 무기(공격력 +10)
히트 스패너(ヒートスパナ)	125000	포브스의 무기(공격력 +12)
닌자도(忍者刀)	157300	크에스와 사스케의 무기(공격력 +12)
가드 스패너(ガードスパナ)	175000	포브스의 무기(공격력 +12, 방어력 +2)
사무라이칼(侍刀)	211400	크에스와 사스케의 무기(공격력 +14)
빔 피스트(ビームフイスト)	260000	신형 타로보의 팔(공격력 +16)
빔 스패너(ビームスパナ)	275000	포브스의 무기(공격력 +16)
청소부 옷(清掃つなぎ)	7000	포브스의 옷(방어력 +4)
빨간 교복(赤いセーラー服)	8000	세일러의 옷(방어력 +6)
불의 교복(炎のセーラー服)	18500	세일러의 옷(방어력 +8)
작업복(作業つなぎ)	23000	포브스의 옷(방어력 +6)
외출복(おでかけふく)	38800	앤서의 옷(방어력 +6)
메탈 보디(メタルボディ)	32000	타로보의 몸체
하늘의 교복(天のセーラー服)	56500	세일러의 옷(방어력 +12)
산 사나이 옷(山男つなぎ)	59000	포브스의 옷(방어력 +8)
와이키키 아로하(ワイキキアロハ)	59800	포치의 옷(방어력 +6)
단벌 나들이 옷(いっちょうら)	61800	앤서의 옷(방어력 +8)
라이드 슈트(ライドスーツ)	98000	포브스의 옷(방어력 +10)
성전의 옷(聖戦の服)	116300	크에스의 옷(방어력 +14)
전장복(戦装束)	124400	사스케의 옷(방어력 +10)
사이버 슈트(サイバースーツ)	174000	포브스의 옷(방어력 +14)
달의 교복(月のセーラー服)	198000	세일러의 옷(방어력 +16)
코스모 슈트(コスモスーツ)	238000	포브스의 옷(방어력 +16)
농구화(バッシュ)	44800	앤서의 신발(기동력 +8)
구멍 파기 신발(穴掘りブーツ)	49000	포브스의 신발(기동력 +10)
멋진 샌들(いきなサンダル)	66800	포치의 신발(기동력 +6)
라이드 부츠(ライドブーツ)	128000	포브스의 신발(기동력 +14)
군화(戦の具足)	172400	사스케의 신발(기동력 +14)
울트라 루즈(ウルトラルーズ)	188100	크에스의 신발(기동력 +10)
카본 부츠(カーボンブーツ)	244000	포브스의 신발(기동력 +16)
펠라카모(フエラカモ)	279000	세일러의 신발(기동력 +10)
펜던트(ペンダント)	6000	장비: 포브스, 세일러, 크에스, 사스케, 앤서, 포치(공+2 방+2)
은의 버렛(銀のバレット)	18000	장비: 포브스, 세일러, 크에스, 앤서 (공+4 방+2)
루비 가글(ルビーゴーグル)	31500	포브스 전용 액세서리(공+2 방+2 가+4)
루비 반지(ルビーの指輪)	38400	장비:포브스, 세일러, 크에스, 사스케, 앤서(공+4 가+6)
포그 램프(フオグランプ)	47500	타로보 전용 액세서리(공+6 방+4)
비취 목걸이(ひすいの首飾り)	52600	장비: 거의 모든 캐릭터(공+4 방+4 가+2)
금의 버렛(金のバレット)	63500	장비:포브스, 세일러, 크에스, 앤서 (공+8 방+4)
루비 귀걸이(ルビーのピアス)	87800	장비: 세일러, 크에스(방+4 가+8)
라이드 고글(ライド ゴグル)	115000	포브스 전용 액세서리(공+4 방+2 가+8)
마르스의 부적(マルスのお守り)	123000	장비: 거의 모든 캐릭터(공+4 방+6 가+4)
오니키스의 반지(オニキスの指輪)	148000	장비: 거의 모든 캐릭터(공+6 가+10)
다크 피아스(ダークピアス)	197000	장비: 세일러, 크에스(방+6, 가+12)
리플렉스(リフレクス)	400	마비, 수면을 해제
디보이즌(デボイズン)	400	독을 해제
파워호라(パワフリャア)	750	해당 전투에 한해서 완력 50% 상승
디펜(デイフエン)	750	해당 전투에 한해서 체력 50% 상승
패스텐(フアステン)	750	해당 전투에 한해서 각력(다리 힘) 50% 상승
리트라이 구슬(リトライ玉)	500	전투에 재도전할 때 사용
디페 구슬(デイフエ玉)	2000	체력증강마법 「디페」의 획득
세라비 구슬(セラビ玉)	5000	소회복마법 「세라비」의 획득
세라비나 구슬(セラビナ玉)	25000	중회복마법 「세라비나」의 획득
세라큐어 구슬(セラキュア玉)	50000	대회복마법 「세라큐어」의 획득
리플렉 구슬(リフレク玉)	5000	치유마법 「리플렉」의 획득
패스트 구슬(フアスト玉)	2000	각력증강마법 「패스트」의 획득
파워풀 구슬(パワフル玉)	2000	완력증강마법 「파워풀」의 획득
디보이즈 구슬(デボイズ玉)	5000	치유마법 「디보이즈」의 획득
슬립 구슬(スリプト玉)	30000	수면마술 「슬립」의 획득
마즈 플레어 구슬(マーズフレア玉)	7500	화염마법 「마즈 플레어」의 획득
프리즌 구슬(フリズン玉)	10000	동결마법 「프리즌」의 획득
썬드라 구슬(サンドーラ玉)	12500	전격마법 「썬드라」의 획득
크로스레이 구슬(クロスレイ玉)	45000	격참마법 「크로스레이」의 획득
븐나구루 구슬(ブンナグル玉)	60000	타격마법 「븐나구루」의 획득
닐 구슬(ニル玉)	90000	암흑마법 「닐」의 획득
샤이니온 구슬(シャイニオン玉)	120000	광마법 「샤이니온」의 획득
에릭스 구슬(エリクス玉)	150000	부활마법 「에릭스」의 획득
데스 구슬(デス玉)	150000	멸살마법 「데스」의 획득
제크 구슬(ゼク玉)	200000	완전증강마법 「제크」의 획득
HP의 구슬(HPの玉)	500000	최대 HP를 10포인트 상승
MP의 구슬(MPの玉)	500000	최대 MP를 2포인트 상승
완력의 구슬(腕力の玉)	500000	완력을 1포인트 상승
체력의 구슬(體力の玉)	500000	체력을 1포인트 상승
각력의 구슬(脚力の玉)	500000	각력을 1포인트 상승

✖프롤로그✖

앤서: 야~, 또 만났구나!
포치: 어~, 오랜만이군. 아니, 그것보다는 처음뵙겠습니다라고 말해야하나? 여기는 네 미래의 추억 속이야. 사람은 이곳에서 태어나서 이곳으로 돌아오지. 모든 이야기는 이곳에서 시작해서 이곳에서 끝나는 거야.
앤서: 이야기는 바람을 타고 여러 나라와 많은 세월을 넘어 후세에 전해지는거야.
용: 소년이여, 눈을 뜰 시간이 왔다. 그 마음에 하얀 바람을 불게 하는거다.
앤서: 자아, 이야기를 시작하자!!

MEMO

게임 타이틀과 함께 게임 주제가가 흐를 때 잠시동안 기다리고 있으면 위의 프롤로그 화면이 나온다. 의외로 그냥 지나치기 쉬운 화면이다.

포브스의 미래의 추억⬇

⬆검은 용의 이야기-하얀 바람!?

스토리 공략

제 1화. 소년A부터 시작하자 (少年Aから始めよう)

아로마 마을(현실 세계)

게임이 시작되면 소년A가 잠에서 깬다. 바로 앞에 있는 전차는 소년A의 작품으로 이번 카니발 전시회에 내놓을 물건이다. 우선 왼쪽으로 가보자. 셔터와 레버가 보일 것이다. 그런데, 이 레버는 아무리 당겨도 열리지 않는다(문이 무겁다나…). 옆에 나무로 된 문이 하나 있는데 이 문을 열면 람프가 들어오면서 소년A는 뒤로 넘어지게 된다. 이어서 소년B가 들어오면서 본격적인 스토리가 진행된다. 소년A와 소년B는 명명의 의식을 받으러 내일 칸가리안으로 가기로 했는데 그 전에 오늘 카니발에서 소년A가 만든 전차로 작품전에 우승하여 상금을 타자고 한다. 그 상금으로 여비를 충당하고 교통수단으로 전차를 이용하면 그야말로 1석2조라는 것이다. 그런데 카니발에 가려는 순간, 전차가 폭발하면서 부품이 몇 개 없어지고 만다. 결국, 소년들은 오늘은 카니발이나 즐기면서 부품을 다시 모아 전차를 재조립하기로 한다. 우선 만두집으로 향하는 소년들.

부서진 전차

MEMO

일정 조건이 충족되면 가야 할 방향으로 화살표가 생긴다. 그 화살표 위에서 ○ 버튼을 누르면 진행되기 때문에 길을 헤매는 경우는 없다. 이제 문 앞에 화살표가 생겼을 테니, 나가도록 하자.

만두집(あん饅頭屋)에 오면 만두를 꾸역꾸역 먹고 있는 돼지와 만두집 주인에게 말을 걸면 된다. 만두집 주인이 칸가리안에 갔다 올 때, 선물을 사달라고 하는데, 여기서 '네(はい)'를 선택하자. 그러면 소년A 일행도 만두를 먹게 된다. 만두를 다 먹으면 만두집 주인이 아까 전에 연통처럼 생긴 물건이 풍선 터뜨리기 회장쪽으로 날아갔다고 말해준다. 이것이 바로 전차의 주포. 이제 화살표를 따라서 풍선 터뜨리기 회장(風船わり会場)로 가보자.

내일의 일을 이야기하는 세 사람

열심히 만두를 먹는 돼지. 정말 엄청나다!

화면 위쪽에 있는 말에게 이야기를 걸어보자. 잘 살펴보면 그의 머리에 혹이 나있는데 그 이유는 아까 누워있을 때 주포가 날아와서 그의 머리에 맞았기 때문이다. 그는 풍선 터뜨리기 게임을 해서 기록을 경신하면 주포를 돌려주겠다고 제의한다. 현재 최고 기록은 7마리. 즉, 8마리를 성공해야 한다. 이 게임을 성공하면 말이 주포를 돌려준다. 이제 앤서 광장(アンサー会場)으로 가자.

MEMO

이 게임은 다름 아닌 풍선 돼지(?)를 터뜨리는 것이다. 그러나 돼지가 8마리나 되므로 한 마리씩 공격하다 보면 기회를 놓치게 된다. 그러므로 여기서는 '던지다(なげる)'를 활용하자. 가까이 있는 돼지를 잡아서 최대한 멀리 있는 돼지를 맞추면 된다. 이렇게 하면 동시에 두 마리씩 잡게 되므로 4번만 던지면 OK! 실패하면 재시도할 수 있다.

돼지 던지기~

앤서 광장에 도착하면 계단 아래에 있는 원숭이에게 말을 걸자. 그러면, 원숭이가 칸가리안에 간다는 말을 듣고 소년들을 부러워한다. 왼쪽에 있는 염소 할아버지에게 말을 걸면 장로가 작품전 회장(作品展会場)에서 기다리고 있다는 말을 해준다. 화살표를 따라 나가면 작품전 회장으로 가게 된다. 안으로 들어가서 장로에게 말을 걸어보면 소년A와 소년B의 이름을 벌써 생각해 놓았다면서 말도 안되는 이름들을 나열한다. 그러나 소년B가 칸가리안에 가서 명명의 의식을 행한 거라는 말을 하자, 아쉬워한다. 이제 화살표를 따라나가 불고기집(焼肉屋)으로 향하자. 불고기집에 가서 주인과 이야기하면 축구장쪽으로 검은 물건이 날아갔다고 말해준다. 이제 화살표를 따라 축구장(サッカー場)으로!!

축구장에 들어가면 로즈라는 이름의 여자아이가 있다. 머리에 혹이 난 걸로 보아 그 검은 물체에 맞은 듯하다. 소녀는 자기와 PK전을 해서 이기면 그 물체를 돌려준다고 한다. 여기서 이겨야만 전차의 타이어를 회수할 수 있다. 타이어를 회수했으면 다시 소년A의 집으로!

PLAY STATION

MEMO

PK전은 그다지 어렵지 않다. 화면의 +자 문자가 이동하는데 원하는 위치에 왔을 때 재빨리 ○버튼을 누르면 소년A가 그쪽으로 슛을 한다. 참고로 말하자면 로즈는 주로 점프를 해서 막기 때문에 낮은 볼로 차면 승률이 높아진다. 5골 중 3골을 성공하면 이기게 된다.

승부차기, 필살의 강슛!!

전차를 클릭하면 자동적으로 소년A가 전차를 고친다. 그 후, 방안에 있는 범퍼를 주어서 다시 전차를 클릭하면 완성된다. 전차를 올라탄 소년A 일행은 앤서 광장으로 향한다. 앤서 광장에 도착하면 전차에서 내려 다시 불고기집으로 향하자! 카니발 때마다 불고기집에서 열리는 '나한테 이기면 마음대로 먹기'. 불고기집 주인과 싸워서 이기면 무료로 불고기를 먹을 수 있다. 소년B는 한 방에 나가떨어져서 도움이 안되므로 소년A가 도전하게 된다. 첫 전투이므로 실전 연습이라고 생각하고 여러 가지 공격 패턴을 익히도록 하자.

MEMO

불고기집 주인은 의외로 강하다. 힘이 소년A보다 좋기 때문에 그냥 마구잡이로 싸우면 백전백패. 즉, 요령이 있어야 하는데, 여기서는 '던지다'를 활용하자. 주위에 있는 기름통이나 의자 등을 던지면 되는데 이보다 더욱 기막힌 작전으로는 불고기집 주인을 철판에 던지는 것이다. 일명 '말고기 철판 구이' 작전으로 3~4번이면 쓰러뜨릴 수 있다. 이외에도 소년B를 '오브제'로 사용해도 좋다.

비기! 말고기 철판 구이 작전!!

맛있는 철판 구이, 배불리 먹자

이 전투에서 이기면 이제 작품회장에 가보자. 로봇이 돌아다니고 있다. 장로의 말에 의하면 며칠 전 우물을 파다가 우연히 발견한 로봇이라는데, 폭주한 것 같다고 한다. 소년A가 전차로 대항하려고 하지만, 로봇의 주먹에 타이어가 빠져버리고 말았다. 곧이어 로봇과 소년A의 한판 승부!

VS BOSS 로봇

제 1화의 보스라고 볼 수 있다. 우선 '오브제'를 선택한 후, 전차를 클릭하고 이어서 로봇을 클릭하면 된다. 그러면 소년A가 전차에 올라타서 로봇에게 포를 한 방 쏘고 다시 내려온다. 이렇게 3번만 반복하면 쓰러뜨릴 수 있다.

대포(?)맛 좀 봐라!!

남색 바람이!

이번 싸움에 이기면 소년A가 로봇을 살펴본다. 그런데 갑자기 로봇이 일어나서 소년A를 공격하는 바람에 소년A는 쓰러지고 전차도 완전히 박살나버린다. 그 순간, 알 수 없는 빛과 함께 남색 바람이 나타나서 로봇을 해치운다. 모두들 의아해하고 있을 때, 장로가 와서 고맙다는 말을 한다. 장로는 전차가 부서져서 칸가리안으로 갈 수 없게 되었다는 소년B의 말을 듣자, 마을 사람들에게 소년A와 소년B를 위해 모금을 해달라는 내용의 편지를 돌리고 온다. 즉, 전차가 박살이 났으므로 칸가리안까지의 버스 요금을 모금하자는 것이다. 이제 온 마을을 돌아다니면서 사람들에게 말을 걸면 각자 형편에 맞춰서 모금을 해준다(어떤 사람은 아이템을 주기도 한다). 제일 중요한 것은 앤서 광장에서 동상을 살펴보는 것으로 떨어져 있는 돈을 주울 수 있다. 그리 큰 돈은 아니지만, 초반에는 이 정도의 돈도 많은 도움이 될 것이다. 다 모았으면 소년A의 집으로 돌아가자.

이 게임은 스토리가 끝날 때마다 무대 뒷이야기를 볼 수 있다. 주로 세일러가 진행하며 다음 이야기의 예고까지 해준다(마치 만화 영화 같다). 인형처럼 등장해서 서로 이야기하는 것을 보면 정말 귀엽다는 느낌이 들 것이다.

게임의 무대 뒷이야기!?

MEMO

어떤 사람이 리트라이 구슬(リトライ玉)라는 것을 주는데 이 것은 게임 중반에 유용하게 쓰인다. 이 구슬은 전투에 졌을 경우, 재시도할 때 사용되는 것으로 패했을 당시의 레벨 수만큼 필요하다. 만일, 모자랄 경우는 모자란 만큼 붉은 구슬이 생기게 되는데 이런 경우에는 돈을 아무리 많이 갖고 있더라도 아이템을 살 수 없다. 붉은 구슬을 해제하기 위해 지불하는 돈은 리트라이 구슬보다 비싸므로 어느 정도의 리트라이 구슬은 항시 확보해놓도록 하자.

제 2화. 칸가리안으로!! (カンガリアンへ!!)

소년A의 집에서 소년B가 이야기하는 것으로부터 이야기가 시작된다. 오늘은 마을을 출발해서 버스 터미널이 있는 리비드(リビド-)까지 걸어가야 한다. 거기서 버스를 타고 칸가리안으로 가면 된다. 우선은 화살표의 방향으로 진행하자. 앤서 광장에서 마을 입구로 들어오면 장로가 소년A와 소년B에게 잘 다녀오라고 말한다. 두 소년은 람프와 작별을 하고 칸가리안으로 향한다(람프는 이름이 있으므로 칸가리안에 갈 필요가 없다!).

룰렛(スゴロクモード) -아로마 가도(アロマ街道)

마을 입구에서 변두리 입구(邊境門入口)까지의 길은 룰렛 방식으로 진행된다. ○버튼은 룰렛의 시작 및 선택으로 여기서 나온 숫자만큼 앞으로 전진한다. 메뉴 화면에서는 R1과 L1버튼으로 앞쪽 칸과 뒤쪽 칸을 볼 수 있다. □버튼으로 지도를 크게 볼 수 있지만, 별 도움은 되지 않는다. 각 칸에는 보물 상자, 전투, 도장, 온천(회복된다), 지뢰(에너지 감소), 함정(앞쪽이나 뒤쪽으로 몇 칸 이동) 등이 있다.

MEMO

룰렛에 익숙해지면 자신이 원하는 숫자를 나오게 할 수 있다. 우선은 룰렛의 감각을 익히도록 하고 R1버튼을 이용하여 앞에 어떠한 것들이 있는지 수시로 확인하자. 예를 들어, 보물 상자나 도장 같은 것들은 반드시 습득하는 편이 좋다. 도장 같은 경우는 그 칸에 들어가면 찍히는데, 한 룰렛에 도장이 3개까지 나오며 받은 갯수에 따라서 보너스 상품이 다르다. 물론, 도장을 3개 모두 받는 것이 가장 좋은 아이템을 얻을 수 있다.

이것이 바로 룰렛. 생각보다 쉽다

도장을 받자!!

리버드

마지막 지점까지 오면 자동적으로 리버드 안에 들어간다. 이곳에서 사람들에게 말을 걸어보자.

한 사람은 이곳이 기계와 광산의 마을이라고 마을 소개를 해주며 다른 한 명은 버스 터미널 방향을 알려준 후, 목욕이라도 하라고 충고해 준다. 이제 화살표를 따라가면 목욕탕으로 가게 된다. 이곳에서는 소년A만 목욕을 하면 된다. 목욕탕 주인에게 말을 걸면 OK. 이제 다시 변두리 입구로 가서 오른쪽 다리(스팀 브릿지)를 건너서 버스 정류장으로 가자.

한가로이 목욕을~

버스 정류장에서 대화를 해 보면 버스가 고장이 났으며 수리할 사람은 아직 안 왔다는 사실을 알 수 있다. 이래서는 오늘 중으로 출발을 할 수 없다는데…. 명명의 의식에 늦을까봐 걱정하는 소년B가 정비사를 부르러 수리장으로 가자고 한다. 수리장으로 가서 건물에 들어가면 한 사람이 바닥에서 잠을 자고 있는데 이 사람이 바로 정비사다. 그를 깨우면 깜짝 놀라면서 곧바로 정류장으로 버스를 수리하러 간다. 정류장으로 따라가면 버스 수리가 끝나있다(정말 빠르다…, 불과 몇 초만에…). 카운터에 있는 사람에게 돈을 지불하고 버스를 타자.

버스를 타고 가던 중, 갑자기 테러리스트들이 버스를 점거했다는 방송이 나오면서 버스가 정지한다. 이렇게 되면 명명의 의식에 늦게 되는데…. 소년B의 제안으로 소년A가 버스 앞쪽을 살피러 간다. 앞쪽 차량부터는 테러리스트들이 보초를 서고 있다. 좌우로 왔다 갔다하면서 중앙을 한 번씩 보는데, 테러리스트가 좌우를 살피고 있을 때 앞으로 전진하고 중앙을 보기 전에 의자 뒤로 숨자. 이 방법을 반복하면 별다른 어려움 없이 문으로 다가갈 수 있다. 마지막에 타이밍을 맞춰서 문으로 들어가면 다음 차량으로 들어갈 수 있다.

> **MEMO**
>
> 테러리스트에게 들키면 다시 처음 차량에서부터 시작해야 한다. 그러므로 한꺼번에 많이 가려고 하지 말고 한 번에 한 칸씩 전진하자. 테러리스트를 피해가야 할 차량은 전부 2칸이다.
>
> 보초를 잘 피하면서 전진하자

제일 앞까지 오면 한 남자가 서 있는데 이 남자가 바로 에마크(エーマク)이다. 처음에는 소년A에게 위험하니까 빨리 돌아가라고 말하다가 문득 불러 세운다. 육감적으로 소년A가 위험하게 느껴진다는 것이다. 여기서 에마크와 전투를 벌이게 된다. 이 전투에서는 아무리 노력하고 운이 따라주어도 절대로 이길 수 없다. 어차피 져야만 이벤트가 발생하므로 회복 아이템은 쓰지 말고 아껴두도록 하자. 소년A가 지면 '남색 바람'이 다시 나타나서 소년A를 살려준다. 한편, 뒤쪽 차량에서 다른 테러리스트가 에마크에게 와서 그들이 입수하려고 한 보고서가 빠졌다고 보고한다. 이에 에마크는 퇴각하라고 명령을 내리면서 자신도 나간다. 이제 오른쪽으로 이동하여 쓰러져 있는 운전사를 일으켜 세우면 그가 다시 운전하여 무사히 칸가리안으로 갈 수 있다.

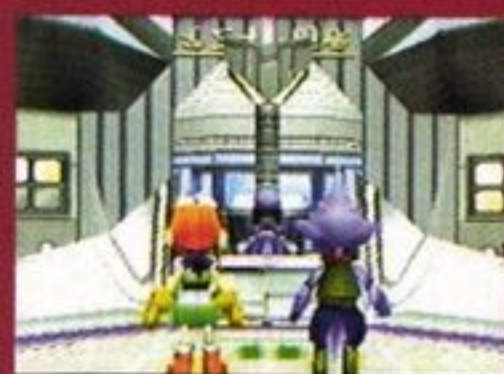
너무나도 강한 에마크-절대 못 이긴다

소년A를 또다시 도와주는 '남색 바람'

칸가리안

서쪽 터미널에서 사람들과 이야기하면 센터로 가라고 말해준다. 화살표를 따라 센터로 가면 접수 창구가 4곳이 있다. 우선 바로 앞에 보이는 접수 창고로 가자. 명명의 의식을 하기 위해 접수를 하는 법을 말해줄 것이다. 우선 오른쪽에 보이는 3번 창구로 가서 명명 비자를 받으라고 한다. 3번 창구에서 이야기를 하면 여권이 필요하다며 2번 창구로 가라고 한다. 2번 창구에서는 여권 발행에 필요한 돈을 4번 창구에 지불하라고 한다. 4번 창구에서 돈을 지불한 후, 다시 2번 창구에서 여권을 받아 3번 창구로 가자. 그러면 비자 발급의 수수료를 다시 4번 창구에 지불하라고 한다. 그대로 하고 다시 말을 걸면 비자를 발급해 준다. 이제 이것을 처음에 들렀던 아래쪽의 종합 창구에 내면 명명의 의식에 대한 접수를 해준다. 이제 엘리베이터를 타고 위로 올라가자.

이제 올라왔으면 안내원에게 이야기를 한 후, 계단 쪽으로 가자. 잠시 후, 위에 앉아 있는 로봇이 소년B를 부른다. 이야기를 하고 내려오는데, 소년B의 생일이 내일 모레이므로 그 때 다시 오라고 하며 기숙사는 이 건물 98층에 있다고 한다. 다시 소년A를 부른 로봇은 그에게 생일이 아직 안 되었으므로 센터 밖의 기숙사에서 기다리고 있으라고 말한다. 이 때문에 소년B와는 잠시 헤어지게 된다. 명명의 의식 때까지 칸가리안 견학을 하기로 하고 내일 아침 일찍 센터 입구에서 만나기로 한 소년A와 소년B는 각자의 기숙사로 간다.

> **MEMO**
>
> 접수 창구는 구조가 상당히 혼란스럽다. 순서를 다시 한 번 설명하자면 「아래 오른쪽 왼쪽 위 왼쪽 오른쪽 위 오른쪽 아래」의 순서가 된다. 번거롭지만 명명의 의식을 위해 열심히 하도록.

이곳이 칸가리안 센터

명명의 의식에 대해 설명을 듣는 소년B

기숙사에 들어가면 입구에서 있는 사람들과 이야기를 하자. 관리인은 한 방에 두 명씩 들어간다고 말해준다. 그는 소년A의 방을 알려주면서 이미 한 명 들어가 있으니 사이좋게 지내라고 말한다. 이제 방으로 들어가자. 방안은 아주 어둡지만 침대에서 한 명이 자고 있는 것을 알 수 있다. 침대를 클릭하면 불이 켜지면서 자고 있던 여자아이가….

소녀Y와의 만남

PLAY STATION

제 3화. BOY MEETS GIRL

방안에 있던 소녀는 바로 소돔(ソドムの街)에서 온 소녀Y. 서로를 소개한 두 사람은 여러 이야기를 하고 잠이 든다. 다음 날 아침, 소녀Y가 깨워서 일어난 소년A는 그녀와 함께 소년B를 만나러 센터 입구로 간다. 그곳에서 소년B를 만난 세 사람은 함께 칸가리안 견학을 하기로 한다. 제일 먼저 간 곳은 센터 옥상의 도넛 전망대로 경치 좋기로 유명한 곳이라고 한다. 엘리베이터를 타고 올라가면 된다. 전망대에서 망원경으로 경치를 구경하던 중, 소년B가 광장에 사람들이 모여있는 것을 보았다면서 가보자고 한다. 전망대를 내려와서 광장으로 가면 구급차가 지나간다. 사람들의 이야기를 들어보면 어떤 사람은 테러리스트의 이야기를 해주고 어떤 사람은 지하에 있는 하수구의 이야기를, 또 어떤 사람은 아랫마을에 대한 이야기를 해준다(이 대화가 중요하다). 사람들과 대화를 끝냈으면 애완동물 가게로 가보자.

애완동물 가게(ペットショップ)

가게 주인에게 말을 걸면 옆에 보이는 보우(ボー)라는 동물이 제일 인기있다고 말해준다. 이 동물을 들여다보면 소녀Y가 너무 귀엽다며 아주 좋아한다. 그런데 갑자기 보우들이 우리를 부수고 달아난다. 이제 보우를 전부 우리로 돌려보내지 않으면 안된다. 전투 개시!!

보우를 모두 잡으면 가게 주인이 고맙다는 말을 한다. 이제 아까 이야기를 들은 아랫마을에 가기 위해 에스컬레이터를 타러 가자.

이곳 에스컬레이터는 길이가 무려 2km나 되는데 이걸 타고 내려오면 칸가리안의 아랫마을에 도착하게 된다. 마을에 도착하면 화살표를 따라 옛 성벽으로 가자. 그곳에서 대화를 하면 옛날 왕이 살았다는 옛 궁전이 옆에 있다고 하는 이야기를 해 준다. 이제 화살표를 따라 나가려고 하면 폭발음과 함께 예전에 본 적이 있는 테러리스트가 도망쳐 온다. 그 뒤를 폴리스 로봇이 따라와서 테러리스트가 나타났으므로 모두 대피하라고 한다. 이에 일행은 위쪽 마을로 다시 돌아가기로 한다. 에스컬레이터를 통해 위쪽 마을로 돌아온 일행은 코어럽 광장으로 간다. 이곳에서 조각을 닦고 있는 사람과 이야기를 해 보자. A칩에 관한 이야기를 들을 수 있다. 다른 한 사람은 3D영화 '흑기사 류트(リュート)' 대한 얘기와 근처에 가게가 있다는 말을 해 준다. 우선 가게에 들러서 필요한 장비를 사둔 다음, 영화를 보러 가자. 가게에 들어가면 번개 구슬(サンド·ラ玉)을 사서 소녀Y가 번개의 마법을 사용할 수 있도록 해주자.

3D영화관(3Dシアター)

영화관 입구에 보면 두 명의 주인공들의 입체 영상이 보인다. 이것을 보면 이벤트가 진행된다. 주인공들의 이름은 각각 크에스와 류트. 크에스는 지금으로부터 약 400년 전, 아로마 왕국의 공주로 아쇼카 법왕(アショカ法王)의 음모로부터 여러 마을을 구하고 흑기사 류트와 싸우다가 같이 죽지만, 오늘날은 여러 마을에서 영웅으로 대접받고 있다. 그러나 영화의 내용은 그와는 정반대. 정의의 기사 류트가 세계를 지배하려는 마법사 크에스와 싸우다가 같이 죽는다는 내용. 결말은 같지만 크에스의 팬인 소녀Y는 이 영화를 보고 나서 매우 화를 낸다. 어느 덧 밤이 되어 세 사람은 각자의 숙소로 돌아간다. 그런데, 센터에서 위로 올라가는 소년B의 뒤로 폴리스 로봇이 따라 들어간다. 조금 수상한데…. 다음 날, 기숙사에서 일어난 소년A와 소녀Y은 소년B를 만나기 위해 센터로 간다. 그러나, 그곳에는 소년B가 없었다. 아래쪽 창구에 물어보면 소년B는 아빈이라는 이름의 하수구 청소부가 되었다고 한다. 그곳은 어제 사고가 있었던 곳…. 걱정이 된 두 사람은 하수구로 가기로 하고 밖으로 나간다. 코어럽 광장으로 가서 사람들과 이야기하면 한 사람이 동상 주변에 있는 네 군데의 유리 바닥 중, 한 곳이 영상 처리된 곳인데 그곳이 바로 하수구로 내려가는 계단이라고 가르쳐 준다. 이 이야기를 들으면 좌측 하단의 유리 바닥에 화살표가 생긴다. 이제 소년B를 만나러 아래로 내려가자. 하수구는 특별히 어려운 구조는 아니다. 하단부에 있는 열쇠 구멍은 제 5화에서 활용하게 되므로 위치를 잘 기억해두자. 위쪽으로 가면 길이 나온다. 이곳에서 전투를 하는 곳은 총 4군데. 최소한 3번은 싸워야만 아빈을 만날 수 있다.

레버를 내리자

도중에 있는 적과의 전투

중간의 길목에 나오는 적은 별로 어렵지 않아서 수중 폭탄을 던지면 한 번에 한 마리씩 처치할 수 있다. 좌우의 통로에 있는 레버를 내려야만 소년B가 있는 곳으로 가는 통로의 문을 열 수 있다. 다만, 문제가 되는 것은 가브러치(ガーブラチ)인데 이 놈은 예전에 애완동물 가게 주인이 놓아주었다는 아기 가브러치다. 문을 열면 가브러치가 통로를 지키고 있다. 현재의 소년A에게 있어서는 상당히 강적이기는 하지만 싸울 수밖에 없다.

MEMO

보우는 상당히 민첩하게 돌아다닌다. 기본적으로는 던져서 우리에 집어넣으면 되지만, 쉽게 잡히질 않는다. 가장 효과적인 방법으로는 보우를 공격하는 것. 한 번 때리면 보우의 움직임이 멈춘다. 이 때, 보우를 우리로 던져 넣으면 100% 성공. 이 방법으로 8마리의 보우를 전부 우리에 집어넣자.

보우를 잡아라-우선 한 대 때리고…

VS BOSS 가브러치

소년A는 무조건 도망다니면서 폭탄을 던지자. 폭탄을 다 던졌으면 보통 타격으로 공격하자. 소녀Y는 처음에는 번개의 마법으로 공격하다가 불로 공격하자. 단, 소년A의 HP가 낮아지거나 독에 감염되면 회복시켜주어야 한다. 공격력은 소년A가 더 뛰어나므로 이 방법이 가장 효과적일 것이다.

소년A VS 가브러치. 정말 강한 적이다

아빈을 만나서 대화를 하면 정말 어처구니없는 말을 한다. 자신의 이름은 아빈이고 직업은 하수구 청소부라고 말하면서 너희들은 누구냐는 것이다. 즉, 현재 자신의 이름과 해야 할 일 이외에는 기억을 하지 못하는 것이다. 그는 아로마 마을에는 다시 돌아가지는 않고 앞으로 계속 이곳을 청소해야 한다고 말한다. 이 이벤트가 끝나면 다음 스토리로 넘어가게 된다.

하수구를 청소하는 아빈

하수구의 지도

※←→ 출입구
보 보물상자
아빈(목적지)
전투
전투
○←레버
○←레버
전투
전투
출발

제 4화. 이름없는 마을(名前のない町)

소년A와 소녀Y는 기숙사에서 서로 이야기를 한다. 소녀Y가 가지고 있던 줄시계가 빛나자, 그것을 만진 소년A는 빛에 쌓여서 다른 곳으로 이동한다. 그곳은 지금으로부터 400년 전인 크에스가 살고 있는 시대이다.

빛나는 시계

시간 이동을?

과거 세계

소년A는 크에스와 사스케가 아쇼카 군단과 싸우는 장소로 시간 이동하게 된다. 게다가 운 나쁘게도 크에스가 불러낸 '붉은 바람'의 공격에 휘말리는 바람에 정신을 잃는다. 소년A가 깨어나자, 크에스가 말을 건다. 아무래도 그녀와 사스케는 소년A를 알고 있는 듯한데…(나중에야 알게 되지만, 한참 후에 소년A는 훨씬 이전의 크에스와 만나게 된다. 즉, 소년A는 크에스를 처음 보지만 크에스는 소년A를 두 번째 보는 셈이다). 크에스는 지금 이름 없는 마을로 가는 중이라면서 소년A도 함께 동행하게 된다. 그들의 목적은 아쇼카의 수송부대가 어떤 고대 병기를 가지고 이름없는 마을로 가고 있는데 그 수송부대를 따라 잡아서 병기를 파괴하는 것이다.

룰렛- 이름 없는 마을로 (名前のない町へ)

이 룰렛은 조금 난이도가 높다. 그 이유는 8칸 앞에 아쇼카의 수송부대가 있는데 그들이 골인하기 전에 따라잡아야 하기 때문이다. 만일, 적이 먼저 골인하게 되면 처음으로 돌아와 다시 시작해야 한다.

MEMO

수송부대를 따라 잡으면 전투 모드로 변환된다. 여기서는 크에스와 사스케가 충분히 강하므로, 이들을 십분 활용하도록 하자.

아쇼카의 수송부대와의 전투!!

수송부대를 무찌르면 그들이 운반하던 물체를 놓고 이야기하게 된다. 이 고대 무기는 마법의 기계라고 하는데 힘으로는 부술 수 없는 모양이다. 여기서 소년A의 특기 발휘! 기계를 만지는 것을 좋아하지만 90%의 폭발율을 자랑하는 소년A. 그가 무기를 만지자, 곧바로 폭발해버린다. 다음 목표는 이름 없는 마을을 아쇼카의 세력에서 구해주는 것. 룰렛을 계속하여 골인지점까지 가자.

이름 없는 마을

이곳에 도착하면 문을 지키는 병사들과의 전투가 시작된다. 이번 스토리에서는 전투가 자주 등장한다. 모든 전투에서 승리하여 소년A를 레벨 업시키자.

MEMO

철문의 우측을 자세히 보면 대포가 있다. 적군도 이 대포를 오브제로 활용, 아군을 공격해 온다. 우선 소년A를 대포 쪽으로 보내서 대포를 오브제로 활용하도록 하고 사스케로 하여금 그 앞을 막아서 적이 먼저 대포로 가지 못하게 해야 한다. 아울러 후방에서 크에스가 마법을 쓰면 이번 적은 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

주택가에 들어서서 사람들과 이야기한 후, 의장의 집으로 간다. 의장과 이야기를 하면 그는 일행을 아쇼카 군 관계자인 줄 알고 자기 소개를 한다. 이때, 한 소녀가 들어와서 아쇼카 군에 의해 넘버 7의 주민이 폭행을 당하고 있다는 말을 한다. 이에 크에스 일행은 그를 구하러 주택가로 돌아간다.

MEMO

2번째 전투. 적은 돼지 두 마리이다. 이미 싸워 보았으니 어렵지는 않을 것이다.

이 싸움에서 이기면 넘버 7이 불에 휩싸여서 죽는다. 아쇼카에게 반항하면 자동적으로 불타도록 되어 있다는 것이다. 일행은 보다 자세한 정보를 얻기 위해 반란군을 만나러 술집으로 간다.

불에 휩싸인 넘버7

술집에서 이야기를 하고 있으면 어떤 사람이 와서 따라오라고 한다. 그를 따라서 벽으로 들어가서 안에 미하엘(ミハエル)라고 하는 사람과 이야기를 하자. 그의 이야기로는 게헤나 총독(ゲヘナ總督)이 마을 사람들에게 불의 각인이란 것을 시행했다고 하는데 그 각인을 당한 사람이 아쇼카에게 반항하려고 하는 마음을 먹으면 불에 타 죽게 된다고 한다. 그리고 이것을 없애려면 총독부에 있는 아쇼카의 석상을 부수면 된다는 정보를 알려준다. 그리고 이제 곧 총독부에 주교가 오기로 되어있는데, 자신이 주교로 가장하여 먼저 갈테니 크에스 일행이 진짜 주교 일행을 저지해 달라는 주부탁을 한다. 일행은 이에 응하기로 하고 강철의 문으로 주교 일행을 저지하러 간다.

술집 지하에 있는 밀실

주교의 일행 앞을 가로막는 크에스 일행. 그러나, 이 주교는 그냥 인형으로 반란군을 잡기 위한 함정일 뿐이었다. 상황이 이렇게 되면 미하엘이 위험하므로 재빨리 이들을 물리치고 총독부로 가자!

MEMO

이번에는 들어올 때와는 달리 바로 옆에 대포가 있다. 대포를 사용하면 이런 녀석들쯤은 식은 죽 먹기! 소년A와 크에스를 번갈아 대포로 공격하게 하고 사스케는 '돌격 앞으로!'를 시켜서 적을 물리치자. 현 시점에서는 사스케가 충분히 강하기 때문에 아무런 문제가 되지 않는다.

이 싸움에서 이기면 주택가를 지나 총독부로 가게 된다. 도중에 주택가에서 한 번 더 싸우게 되지만 별로 문제되지는 않는다. 총독부에 가면 미하엘이 불의 각인을 당하고 감옥으로 끌려간다. 일행은 작전을 짜기 위해 술집 지하로 돌아오는데….

크에스가 의장에게 협조를 구하자면서 의장의 집으로 간다. 의장은 아쇼카를 좋아하지는 않지만, 마을 사람들의 안전을 위해서 복종하고 있었던 것이다. 그러므로 정의감이 넘치는 크에스가 미하엘을 구출하고 총독을 쓰러뜨리겠다는데 거절할 리가 없다. 그러나 실패의 경우를 대비해서 협조할 수는 없다는 것이다(자신도 반역자가 되므로). 하지만 무릎을 꿇고 비는 일행에게 감동했는지 총독부 건물의 지도를 건네주면서 부디 미하엘을 구해달라고 한다. 이 지도로 통해 비밀 공중통로가 있는 것을 안 일행은 그곳으로부터 잠입하기로 한다. 주택가를 지나 뒷골목으로 가면 순찰중인 적 2명과 마주친다. 이들을 물리치고 공중통로 입구로 가면 입구에 큰 바위가 놓여 있다. 사스케와 소년A가 이것을 옮기고 일행은 안으로 들어간다. 공중통로 안에서는 2번 적과 싸우게 된다. 각각 3마리씩 등장하지만 장거리 공격 능력이 없으므로 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

MEMO

공중통로에서는 적과의 거리가 있으므로 아군이 유리하다. 소년A는 물통을 던지게 하고 크에스의 불 공격으로 충분하다. 편법으로는 사스케를 적에게 던지는 방법도 있다(추천!).

공중통로에서 적과의 싸움

총독부에 도착하면 아쇼카의 석상이 보인다. 이 석상에게 다가가려는 순간, 게헤나 총독이 나타나서 그와 싸우게 된다. 언뜻 보아서도 이제까지의 적들 중에 가장 강하다는 것을 알 수 있다.

게헤나 총독 등장!!

VS BOSS 게헤나 총독

제 4화의 보스인 게헤나 총독은 엄청나게 강하다. 초반에 게헤나 총독의 공격으로 아군은 3명이 전부 타격을 입는다. 이래서는 회복하기에 바빠서 제대로 공격을 할 수가 없다. 그러나 자세히 보면 좌우에 하나씩 이상한 기계가 있을 것이다. 앞서 이름 없는 마을에 들어오기 전에 수송부대 녀석들로부터 빼앗았던 바로 그 마력 증폭 장치이다. 보통 타격 한 방이면 부서지므로 전투의 시작과 동시에 사스케와 소년A로 하여금 하나씩 부수도록 하자. 그러면 게헤나 총독은 한 명씩 공격하기 시작할 것이다. 이제 H50이나 크에스의 마법으로 조금씩 회복하면서 되도록 장거리 공격을 해야 한다(접근해도 타격을 받으면 뒤로 밀려나기 때문).

우선은 기계를 부수고

전투가 끝난 후, 석상을 부수려고 하지만 칼로는 도저히 부술 수 없다. 이때, 의장이 달려와서 바람의 힘을 사용해야만 부술 수 있다고 소리친다. 결국, 크에스가 바람의 힘을 사용하자, 석상과 함께 게헤나 총독도 사라진다. 이로써 불의 직인의 효과도 사라지고 '이름 없는 마을'은 '자유의 마을 소돔'이라는 이름으로 역사에 남게 되었다. 강철의 문로 나가려는 소년A에게 크에스가 여러 가지 이야기를 해준다. 다음에 만날 때에는 반드시 서로 이름을 부를 수 있도록 하자고…. 이름의 중요성과 자신의 존재에 대한 이야기를 나눈 후, 크에스는 소년A에게 아로마 왕국의 문장을 우정의 표시로 준다. 소년A는 다시 본래의 세계로 돌아간다. 잠을 자고 있던 소녀Y가 인기척 때문에 깨어나지만 소년A를 보고 안심한다. 무사히 돌아와서 다행이라고….

제 5화. 명명의 의식(命名の儀)

그날 밤, 소녀Y는 소년A에게 그동안 어디서 무엇을 했느냐고 묻는다. 소년A는 소녀Y에게 자신이 겪은 이상한 체험을 이야기해준다. 소녀Y가 이를 믿지 않자, 소년A는 크에스에게서 받은 아로마 왕국의 문장을 보여 준다. 그것을 본 소녀Y는 소년A의 말을 믿게 된다. 소년A는 소녀Y에게 그 문장을 우정의 표시라며 건네준다. 그러자 소녀Y는 크에스의 이야기가 적혀 있는 그림책을 소년A에게 준다.

A칩을 제거할 수 있는 사람이 테러리스트 중에 있으며 그는 제 8 거주지에 가면 만날 수 있다고 한다. 그는 소년A에게 하수구의 열쇠를 주면서 하수구를 열어달라고 부탁한다. 하수구의 열쇠로 문을 열면 하수구의 물이 빠지면서 감옥이 나온다. 그 감옥에 들어가면 어떤 사나이가 있는데, 에뮤를 만났느냐고 묻은 후, 고맙다는 말을 남기고 먼저 나간다. 이제 아빈의 A칩을 제거하기 위해 제 8거주지(第8居住區)로 가자.

소녀Y에게 아로마 왕국의 문장을 준다

감옥에 있던 남자. 도대체 누구일까?

코어럽 광장

아빈을 다시 만나기 위해 하수구로 향하던 두 사람은 코어럽 광장에서 조각닭이가 쓰러져 있는 것을 발견한다. 사람들의 말에 의하면 2명의 테러리스트들이 나타나서 조각닭이를 습격했다고 한다. 그런데, 자세히 보니 A칩이 제거된 것 같다. 이제 하수구로 들어가서 어제 아빈이 있었던 장소로 가자. 하수구에서 아빈에게 말을 거는 두 사람. 그러나 아빈은 여전히 두 사람을 기억하지 못한다. 이 때, 소년A는 '때리면 나올지도 몰라…'라는 엉뚱한 생각을 해내고 자신의 스패너로 아빈의 뒤통수에 일격을!! 결국 아빈은 제정신으로 돌아온다. 밖으로 나가던 도중, 일행은 쓰러져 있는 조각닭이 에뮤(エミュー)를 만난다. 그의 말에 따르면

제 8거주지

사람들과 이야기만 하면 순조롭게 제 8거주지까지 갈 수 있다. 제 8거주지에 도착해서 옆으로 가면 바로 전투 시작이다. A칩에 의해 조종되는 돼지 한 마리와 그의 부하처럼 보이는 말 두 마리(어떻게 돼지가 말의 대장이…?).

MEMO

돼지의 전투력이 말들보다 강하다. 우선 돼지를 집중적으로 공격해서 없앤 후, 나머지를 처리해야 한다. 곁에 아빈이 있으므로 제 1화에서처럼 아빈을 오브제로 활용하여 돼지를 공격하자. 참고로 뒤쪽에 보이는 주전자는 뜨겁기 때문에 손으로 들 수 없다.

돼지들을 이기면 곧이어 커다란 폭음이 들린다. 그쪽으로 가보면 어떤 남자와 여자가 서있는데 이들이 바로 마을사람들이 이야기하던 테러리스트들이다. 어떤 박사가 한 명 나와서 그들과 이야기를 나누는데 여자가 박사의 A칩을 제거하자, 박사는 제정신으로 돌아온다. 박사는 본래 왕궁에서 일하던 사람이지만 지금의 왕이 가짜라는 사실을 안 테러리스트들이 왕궁 세력들을 도와주고 있었던 것이다(조각닭이 에뮤도 왕의 신하였다). 결국, 일행은 이들과 협력하기로 한다. 그리고 소녀Y의 요청으로 여자가 아빈의 A칩을 제거해준다. 일행은 돌아가던 중, 테러리스트로 오해를 받아 폴리스 로봇의 공격을 받는다. 이 전투에서 승리하면 일단 소녀Y를 데리고 아로마로 돌아가자는 결론을 내린다. 그리고, 제 1 에스컬레이터로 돌아가면 다시 톨게이트(トールゲート)와 싸우게 된다.

아빈의 A칩을 제거해주는 테러리스트

MEMO

폴리스 로봇은 상당한 강적이다 처음에는 폴리스 로봇 2대가 나오고 이 싸움에서 이기면 다시 폴리스 로봇 3대가 나온다. 두 번째 싸움에서는 바로 옆에 있는 주전자를 던지면 우선 한 대는 쓰러뜨릴 수 있다. 주전자는 그냥 던지는 것이 아니라 특기에서 '클럽(クラブ)'을 선택하면 된다. 아빈의 A칩을 제거한 후, 옆에 있는 보물 상자를 열지 않았다면 특기에 클럽 능력이 없을 것이다. 폴리스 로봇은 아빈을 활용한 점프 공격, 그리고 소녀Y의 마법이면 충분히 이길 수 있으며 톨게이트는 소년A의 아빈을 활용한 점프 공격 2번, 또는 소녀Y의 번개 마법 1번이면 쓰러뜨릴 수 있다.

폴리스 로봇과 전투!

서쪽 터미널

돌게이트를 이긴 후, 화살표 방향에 따라 길을 가면 서쪽 터미널에 도착한다. 이곳에서 쉬려고 하면 갑자기 폴리스 로봇이 3대 나타난다. 일행에게 테러리스트를 보지 못했느냐는 질문을 하자, 소녀Y는 센터 쪽에서 수상한 사람들을 보았다고 말하고 폴리스 로봇은 그 쪽으로 가버린다. 이제 소년A 일행은 폴리스 로봇이 타고 온 경찰차로 아로마로 돌아가기로 한다.

MINI GAME

게임 오버가 없는 자동차 경주 게임이다. 경찰차를 운전해서 목표 지점까지 가면 된다. 가속이나 브레이크의 기능은 없고 단지 방향 조절만 할 뿐이다. 에너지도 없으며 다른 차와 부딪쳐도 별다른 해가 없다

미니 게임, 달리는 자동차

그러나, 결국 검문에 걸린 일행은 스파일(スパイル)라고 하는 로봇을 상대로 전투를 벌이게 된다. 전투에서 이기면 다시 수십 대의 스파일이 나타나지만 남색 바람이 다시 나타나 로봇을 해치우고 소년A를 구한다. 여기서 남색 바람과 이야기를 하는 일행. 여기서 소년A가 풍술사라는 것을 알게 되고 소년A와 소녀Y는 각자 자신의 이름을 정하여 자신들만의 명명의 의식을 행한다. 소년A는 '포브스', 소녀Y는 '세일러'라고 각자 정한다. 이제 일행은 남색 바람의 순간이동 능력으로 아로마에 돌아가게 된다.

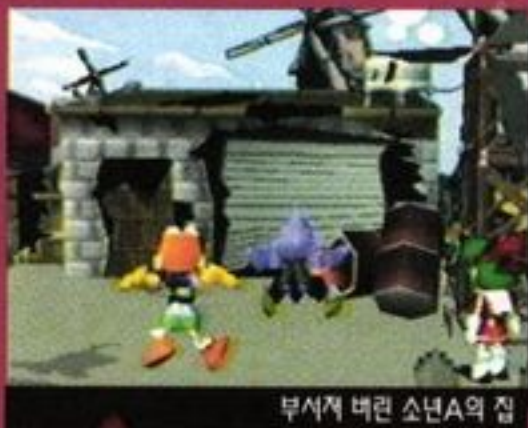
다시 만난 남색 바람!!

MEMO

스파일의 공격은 타격이 강하다. 접근전은 불리하므로 새로 익힌 '클럽'의 능력을 십분 활용하자(경찰차를 들어 올려서 적에게 던질 수 있다). 아울러 기계류는 전기에 약한 법. 번개 마법 한 방으로도 쓰러뜨릴 수 있다.

이것이 '클럽'의 능력, 엄청난 괴력이다!!

제 6화. 검은 침략자(黒き侵略者)

순간이동으로 아로마에 돌아온 포브스 일행. 그런데 포브스의 집이 완전히 부서져 있다. 도대체 무슨 일이 일어난 걸까? 집 옆에 있는 사람에게 말을 걸어보면 장로가 마을 입구에서 포브스 일행을 기다리고 있다는 말을 해준다. 장로를 만나기 위해 만두집을 거쳐 앤서 광장으로 가자. 앤서 광장에서 검은 로봇 3대를 만나게 되는데 그들의 이야기로 미루어 볼 때 풍술사를 잡기 위해 이곳에 있는 듯하다. 로봇들은 일행을 어린아이로 취급하면서 그냥 가라고 한다. 마을 입구로 가서 장로를 만나자.

부서져 버린 소년A의 집

장로와 이야기를 하면 장로가 람프에게서 받았다고 하는 편지를 준다. 내용은 '食' 한 글자. 이래서는 도무지 뜻을 알 수 없다. 마을을 돌아다니면서 내용을 알아보아야 한다. 우선 앤서 광장에 가서 원숭이와 이야기하면 '食'이 불고기집 이야기가 아니냐는 말을 해준다. 불고기집에 가면 지난 번에는 만두를 먹던 돼지가 이번에는 불고기를 먹고 있다. 그에게 편지를 보여주면 '아무리 나라고 해도 염소가 아닌 이상 종이는 못 먹어'라는 말을 한다. 이것이 바로 힌트. 다시 앤서 광장으로 가서 염소에게 편지를 보여주면 편지를 먹어버린다. 종이를 먹은 염소는 갑자기 말을 하기 시작한다. 이 편지는 어떤 마법에 의해 씌여진 것으로 염소가 먹으면 내용을 말해주는 것이었다. 염소는 람프가 지금 옛 아로마 성의 흔적에 숨어 있으니 이곳으로 와달라는 말을 해준다. 그 편지대로 아로마 성의 흔적으로 가게 되는데….

염소가 편지를 먹자, 말을 하기 시작한다

아로마성 흔적(アロマ城跡)

아로마 성 흔적에 도착한 일행은 문을 열려고 하지만 열리지 않는다. 결국 다른 입구를 찾아야 한다. 입구에 있는 두 개의 동상을 클릭해 보면 돌아가도록 장치되어 있어서 돌릴 것인가를 물어본다. 왼쪽 동상을 한 번, 오른쪽 동상을 세 번 돌리면 아래로 내려가는 계단이 생긴다. 이곳으로 내려가면 람프를 만날 수 있다. 람프의 이야기를 들어보면 엄청난 사실을 알 수 있다. 우선, 문어족은 장수하기 때문에 많은 지식을 갖고 있다는 것과 이것을 악용당하기 싫어서 이곳에 숨어 있었다고 한다. 또한 침략자들이 노리고 있는 풍술사에 대해서도 알고 있는데 자신이 400년 전에 크에스 공주에게 들은 이야기로는 나중에 이곳 아로마에 '포브스'라는 이름의 풍술사가 오면 그에게 바람의 계곡으로 가는 지도를 주라고 했다는 것이다. 그 지도를 이 성의 안쪽 방에 숨겨 놓았지만 유령이 출몰하는 바람에 가져갈 수 없다고 한다. 이에 포브스는 세일러와 함께 그 지도를 가지러 가고 나머지 두 사람은 기다리기로 한다.

성 밑의 방에서 만난 람프. 바람의 계곡?

성 안으로 들어가면 지도를 참고하면서 바람의 계곡으로 가는 지도를 찾도록 하자. 그전에 가샤(ガシャ)와의 승부가 있다. 중간에 등장하는 하이프(ハイプ)는 아주 약하므로 걱정할 필요가 전혀 없다.

VS BOSS 가샤

가샤는 HP가 아주 높은데다가 방어력을 높이는 마법까지 쓴다. 타격으로는 불리하므로 접근하는 것은 삼가자. 우선 포브스로 하여금 좌우의 기둥을 오브제로 활용하게 하자. 포브스가 기둥을 가샤 쪽으로 무너뜨리면 그 후에는 벽돌(ガレキ)들을 던져서 공격하자. 세일러는 번개주문만 집중적으로 사용하도록 하자(필요할 때는 회복도 사용).

비기! 기둥 무너뜨리기!

아로마성 흔적 지도

목적지
전투
전투
전투
전투
※↔ 출입구
보 보물상자

지도를 손에 넣었으면 람프와 아빈이 기다리는 방으로 돌아가자. 그러나 안에는 아무도 없고 책상 위에 편지 한 장만이 놓여 있다. 편지의 내용은 '너의 친구들은 내가 맡는다. 되찾고 싶으면 풍차 오두막으로 와라. 만일 오지 않으면 오늘의 저녁 식사는 참새구이와 문어 튀김이다. 하네스 군단장 실비(ハーネス軍團長 シルビー)'라고 적혀 있다. 이렇게 되면 가지 않을 수 없다. 화살표를 따라 풍차 오두막으로 가자.

람프와 아빈이 납치당했다

풍차 오두막(風車小屋)

이곳에 도착하면 지난 번에 만났던 검은 돼지 군인들이 있다. 이들은 별로 강하지 않으므로 간단히 해치우자. 안으로 들어가면 두 명의 여자 군인이 있다. 이들은 돼지들보다는 강하지만 포브스의 타격 공격에 세일러의 마법공격으로 공격하거나 클럽 능력으로 무찌를 수 있다. 이제 위로 올라가면 실비가 기다리고 있다. 실비는 너무 강력한데다가 남색 바람도 힘을 쓸 수가 없다(실비의 검에는 바람을 물리치는 결계가 있다고 한다). 결국, 마을 사람들이 실비를 붙잡는 동안 세일러를 데리고 일단 피신하기로 한 포브스. 2보 전진을 위한 1보 후퇴다.

너무나도 강한 실비!

집으로 돌아온 포브스. 여기서 장로가 포브스에게 '파괴탄'이라고 하는 총알을 준다. 단, 발사하는 장치는 포브스가 만들어야 한다. 이제 작품전 회장으로 가서 제 1회에서 나왔던 로봇의 잔해를 이용하여 바주카포를 장착한 로봇인 타로보를 만들자. 다시 풍차 오두막으로!

재료를 모아서 로봇을 만들자

완성된 타로보. 너무 귀엽다

이제는 앞을 가로막는 적이 없다. 다시 한 번 실비에게 도전하자! 이번 전투에는 오브제가 없으므로 정공법으로 싸워야 한다. 실비는 상당한 강하므로 신중히 싸워야 할 것이다.

VS BOSS 실비

강적이기는 하지만 원거리 공격은 없다. 우선 포브스로 하여금 실비를 최대한 멀리 던져버리도록 하자. 그런 다음, 포브스로는 타격 공격을, 세일러는 번개 마법에 집중하도록 하자. 타로보의 타격은 별 볼일이 없으므로 여기서는 제 4화에서 입수한 수리검을 발사하도록 하자.

포브스는 타격 공격. HP가 70이하가 되면 회복시켜야 한다

세일러는 번개 마법만 사용하자

실비를 이기면 이벤트가 계속된다. 타로보가 '파괴탄'으로 실비의 검을 부숴버리면 실비가 쓰러진다. 이제 위로 올라가서 보물 상자 안에 있는 지하실의 열쇠를 꺼내자. 그런데 아래로 내려오면 실비가 보이지 않는다. 아무래도 도망간 듯하다. 주저하지 말고 지하실에 있는 아빈과 람프를 구해주자. 이들과 상의한 결과 포브스와 세일러와 타로보가 바람의 계곡이라는 곳에 가보기로 하고 아빈과 람프는 남아서 마을을 어떻게든 지키기로 한다. 일행은 바람의 계곡으로 향한다!

바람의 계곡으로 출발~

제 7화. 바람의 계곡(風の谷)

마을 입구에서부터 걷기 시작한 포브스 일행. 갑자기 실비 일당이 나타나서 기습 공격을 하는 바람에 타로보가 쓰러진다. 이에 위험을 느낀 포브스 일행은 타로보를 데리고 도망을 가기 시작한다. 그리고 운명의 룰렛 모드 시작!!

갑자기 공격당하는 타로보

MEMO

이번 룰렛은 조금 어렵다. 룰렛을 두 번 돌리면 바로 뒤에서 실비도 룰렛을 돌리며 쫓아오기 때문이다. 게다가 실비에게 따라 잡히면 다시 처음부터 해야 한다. 그렇다고 해서 무작정 골인을 향하면 아이템이나 도장을 못 얻을 수 있다. 그러나 이곳 룰렛에는 별로 중요한 아이템이 있는 것도 아니므로 빨리 도망가도록 하자. 일부러 적이 있는 곳만 머물러서 경험치를 올리는 것도 한가지 방법이다.

잡혔을 때의 이벤트. 다시 처음부터!

바람의 문(風の門)

실비보다 먼저 도착하면 앞에 바위벽이 가로막고 있다. 포브스가 이것을 건드리자, 갑자기 벽의 일부가 사라져 버린다. 그 안을 통과하는 포브스 일행. 다 지나가면 다시 벽이 생겨서 실비 일행은 포브스가 다른 곳에 숨어있는 줄로 착각하고 그냥 돌아간다. 입구에서는 장로인 사위(サフイ)를 만날 수 있다. 그녀는 포브스가 풍술사라는 것을 알고 풍술사와 바람의 계곡에 대한 여러 이야기를 해준다. 전설에 의하면, 포브스는 바람의 계곡의 구세주이며 시련의 동굴에 들어가서 관문을 통과하면 마을 사람들이 모두 포브스를 믿을 거라고 한다. 그리고 시련의 동굴에는 한 사람밖에 들어갈 수 없다고도 하는데 즉, 세일러와 타로보는 동행하지 못한다는 의미이다. 이제 포브스 일행은 시련의 동굴로 향한다.

포브스를 맞이해주는 사위

집회장을 지나 공원으로 가면 공룡이 한 마리 서있다. 이 공룡은 바람의 계곡을 지켜주는 수호신 같은 존재이다. 옆에 있는 사람과 이야기한 후, 이곳을 지나면 가게가 나온다.

MEMO

가게에 있는 세일러의 전용장비가 상당히 탐나지만, 제 7, 8화에서는 세일러가 전투에 참가하는 일이 없다 그러므로 각종 마법의 구슬을 사두는 편이 좋다. 크로스레이 구슬(クロスレイ玉)과 븐나구루 구슬(ブンナグル玉)은 구입 물품의 최우선 순위. 이런 구슬들은 시간을 이동해도 포브스가 가지고 다닐 수 있으므로 이 구슬로 다른 시대의 사람에게 마법을 익히게 할 수 있다.

폭포(瀧)

위에 있는 동굴로 들어가려고 하면 세일러와 타로보는 튕겨져 나온다(한 명밖에 들어갈 수 없기 때문). 결국, 포브스 혼자 들어가기로 하고 나머지는 여기서 기다리기로 한다. 안으로 들어가면 문이 세 개 있다. 왼쪽이 행운의 방(運の部屋), 오른쪽이 지혜의 방(知の部屋), 정면의 방이 힘의 방이다. 행운의 방에서는 정말 행운이 따라 주어야 한다. 7가지 무지개 색깔의 수정이 있는데 그 중에서 부숴도 폭발하지 않는 3개의 수정을 부숴야 한다. 나머지 4개는 그냥 폭발하지만 최악의 경우에는 7개를 다 부숴야 하는 경우도 있다. 지혜의 방은 의외로 쉽다. 빨주노초파남보의 무지개 색의 순서대로 수정을 부수면 된다. 마지막으로 힘의 방에 들어가면 7개의 수정과 머피킹(マーフイ-キング)이라고 하는 로봇이 한 대 있다. 머피킹을 무찌른 다음, 그 뒤쪽의 문으로 들어가자. 안에 들어가면 바람의 수정 구슬이 남색 바람을 불러낸다. 밖으로 나오면 포브스는 마을사람들로부터 전설의 풍술사로 인정받고 바람의 계곡의 장로가 된다.

지혜의 방

행운의 방

동굴 가장 안쪽에서 남색의 바람을!!

VS BOSS 머피킹

머피킹의 공략은 조금 번거롭다. 우선 머피킹을 한 번 때리면 색깔이 변한다. 이 때의 머피킹은 무적이 되므로 아무리 때려도 헛치게 된다. 머피킹의 색깔과 같은 색의 수정을 부수면 다시 원래대로 되고 다시 때리면 색깔이 또 변한다. 즉, 이 방법은 머피킹을 상대하면서 수정을 부숴야 하므로 아주 힘들다. 그러므로 HP를 회복할 아이템이 충분하다면 방에 들어가자마자 수정을 전부 부숴버리자 그러면 머피킹을 아무리 때려도 색깔이 변하지 않는다.

수정을 전부 부숴버리자!

그 후에는 머피킹을 그냥 때리면 된다

집회장으로 가서 사워와 이야기를 하면 풍술사들이 살던 저택에 가보라고 한다. 저택에 도착한 포브스 일행. 하지만 포브스가 아무리 애써도 문은 열리지 않는다. 이 때, 세일러가 지난 번에 포브스에게 받은 문장을 문에 대면 자연스럽게 열린다 안으로 들어가서 내부를 둘러보기로 한 포브스 일행. 왼쪽부터 순서대로 감옥, 서재, 침실, 치료실이다. 침실에는 편지와 열쇠가 놓여 있다. 편지에는 포브스에게 열쇠를 준다는 내용이 적혀 있지만 누가 보냈는지 확인하면 그냥 '너의 친구가'라고 적혀 있을 뿐이었다. 이 때, 세일러의 줄시계가 다시 빛난다.

풍술사의 저택

제 8화. 크에스와의 재회(クエスとの再會)

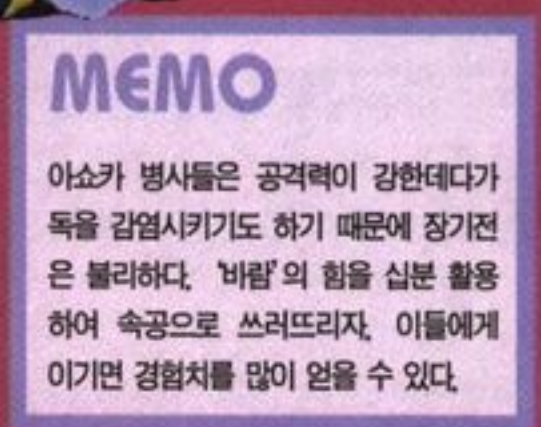
다시 빛나는 세일러의 줄시계. 그 줄시계에 의해서 포브스는 다시 과거로 이동한다. 포브스가 도착한 곳은 과거 세계의 풍술사의 저택. 때마침 크에스가 옷을 갈아입고 있다. 아무런 설명도 못한 채 크에스에게 공격당해 정신을 잃은 포브스는 결국 감옥에 갇히고 만다. 정신을 차린 포브스는 풍술사의 저택에서 얻은 열쇠로 문을 열고 나온다. 밖으로 나온 포브스는 장로의 집에 들른다. 갑자기 큰 폭발음이 나자, 포브스는 그쪽으로 향한다. 그곳에는 크에스와 사스케가 아쇼카의 병사들을 상대로 싸우고 있다. 포브스가 크에스를 구해주자, 이들은 포브스가 아쇼카의 병사가 아님을 확신하고 바람의 계곡에 잠입한 아쇼카의 병사들을 처치하기 위해 함께 동행하기로 한다. 이 때, 사스케와 크에스가 장로의 집에 적이 잠입한 낌새를 챈다. 일행은 서둘러서 장로의 집으로 향한다.

열쇠를 이용하여 감옥에서 나오자

장로의 집에 도착한 일행. 그러나 장로는 보이지 않고 아쇼카 병사 3명이 기다리고 있다. 이들을 무찌른 다음, 장로를 찾아보자. 화면 위쪽으로 아궁이가 보이는데 이 안에 장로가 숨어 있으므로 꺼내주자. 장로와 이야기하는 도중 사스케와 크에스는 다시 적의 기를 감지하고 이번에는 도장으로 향한다.

MEMO

아쇼카 병사들은 공격력이 강한데다가 독을 감염시키기도 하기 때문에 장기전은 불리하다. '바람'의 힘을 십분 활용하여 속공으로 쓰러뜨리자. 이들에게 이기면 경험치를 많이 얻을 수 있다.

아궁이에 숨어 있던 장로

도장에 도착하면 2명의 쥬우제스(ジュウゼス)가 기다리고 있다. 이들을 이기면 마을을 순찰하기로 하고 마구간으로 간다. 여기서 아기 시절의 람프를 만나게 된다. 문어족은 아기가 많이 태어나지 않는데, 그 때문인지는 몰라도 유아 시절에는 위험감지 능력이 매우 뛰어나다. 람프가 바람의 크리스탈이 위험하다고 말하자, 이 이야기를 들은 일행은 급히 시련의 동굴로 향한다.

강적! 쥬우제스

아기 시절의 람프

동굴에 들어가면 우선 지혜의 방과 행운의 방에 있는 아쇼카의 병사들을 쓰러뜨려야 한다. 병사들을 모두 쓰러뜨리면 힘의 방의 문을 열 수 있다. 그 문은 환영으로 만든 것으로 사스케가 건드리자, 사라져 버린다. 안으로 들어가면 적군이 이제 막 머피킹을 쓰러뜨린 직후였다. 바람의 크리스탈이 아직 안전다는 의미이다. 일행은 아사신비크와 전투를 벌인다.

PLAY STATION

VS BOSS 아사신비크

제 8화의 보스인 아사신비크(アサシンビーク). 이 녀석은 자주 순간이동을 하기 때문에 직접 타격 방법으로는 상대하기가 힘들다. 오히려 원거리 공격이 효과가 좋다. 일단 사용가능한 '바람'의 힘은 모두 사용하자. 그 후에는 포브스는 상자를 던지고, 크에스는 마법을, 그리고 사스케는 수리검을 던지며 싸우면 좋다. 또한 제 7화에서 구입한 마법의 구슬을 미리 크에스에게 적용시켜주자. 그래야만 전투가 조금 더 수월해진다.

강적인 아사신비크

아사신비크를 쓰러뜨리면 바람의 크리스탈을 확인하러 가자. 이곳에서 크에스와 사스케와 함께 여러 가지 이야기를 나눈 다음, 람프에게 고맙다는 말을 하러 마구간에 간다. 그리고 마을의 환경 조성을 위해 자재를 구하러 나갔다가 아사신비크를 다시 만난다. 도망가는 아사신비크와 그를 쫓는 사스케. 갑자기 두 사람이 숲속에서 튕겨 나오고 그 뒤를 공룡이 쫓아 나온다. 크에스까지 공격하려는 공룡에게 포브스는 남색 바람을 불러내어 일격을 가한다. 공룡이 쓰러지자, 사스케는 공룡을 죽이려 하지만 크에스는 공룡이 그저 놀라서 그런 거라며 살려 주자고 한다. 결국, 일행은 공룡을 다시 숲으로 돌려보낸다. 장로의 집으로 간 일행은 침략자들을 모두 해치운 것과 공룡에 대한 이야기를 한 뒤, 집으로 돌아와서 쉰다.

바람의 계곡에 나타난 공룡!

풍술사의 저택에 돌아온 일행은 침실에서 포브스가 사용한 남색 바람에 대해서 이야기한다. 200년 전 엔서 왕의 시대 이후로 남색 바람은 한 번도 나타나지 않았다는 하는데…. 포브스가 불러낸 남색 바람과 이야기를 나눈 크에스와 사스케는 앞으로도 포브스를 잘 부탁한다는 말을 전한다. 다시 자신의 세계로 돌아가는 포브스. 한편 포브스가 이 시대에 왔을 때 떨어뜨린 그림책을 사스케에게 보여주는 크에스. 그림책의 내용은 흑기사 류트와의 대결에 대한 결말로 이 책을 읽은 사스케의 표정이 변하게 되는데….

남색 바람과 이야기하는 크에스

그림책을 읽는 사스케

제 9화. 잘 있거라 아로마 (さよならアロマ)

저택의 감옥(현실 세계)

포브스는 저택의 감옥에 나타난다. 그런데, 웬일인지 세일러와 타로보가 감옥에 갇혀 있다. 이유인 즉, 감옥 안을 구경하고 있는데 문이 그냥 잠겨버렸다는 것이다. 이들을 풀어주면 아로마로 돌아가서 친구들에게 포브스가 바람의 계곡의 장로가 되었다는 사실을 상의하기로 한다. 공원과 집회장을 지나 바람의 계곡 입구로 온 일행은 남색 바람을 불러서 아로마에 돌아간다.

아로마의 자기 집으로 돌아온 포브스. 이상하게도 아로마의 마을은 어두운 안개 같은 것에 휩싸여 있다. 포브스의 집 앞에는 아빈과 람프가 보낸 편지가 있는데 그 내용은 이상한 안개가 풍차 오두막으로부터 발생하는 바람에 모두들 피신해 있으며 자기들은 축구장에 있으니 만나러 오라는 것이다. 도대체 이 안개의 정체는? 빨리 축구장으로 가보자.

소년A의 집에 있는 편지

축구장에 가면 아빈과 람프가 기다리고 있다. 말을 걸어보면 서로 지금까지의 일을 이야기한다. 포브스는 자신이 바람의 계곡의 장로가 되었다고 이야기하고 아빈은 이 정체모를 검은 안개에 대해 이야기한다. 그 때, 세일러가 실비와의 전투를 생각해낸다. 타로보가 파괴탄으로 실비의 칼을 파괴했을 때, 검은 안개 같은 것이 발생했었다는 것이다. 장로가 마을 입구에서 포브스 일행을 기다리고 있다고 말을 들은 포브스는 마을 입구로 가서 촌장의 얘기를 듣는다. 장로의 말에 의하면 과거 엔서 왕이 검은 안개를 없앨때 리비드에서 손에 넣은 「고대 봉인기」를 사용했다는 것이다. 마을 사람들을 일단 바람의 계곡으로 피신시키라고 말한 포브스는 일행과 함께 남색 바람을 불러서 리비드로 향한다. 리비드에 도착한 일행은 고대 봉인기에 대한 이야기를 알아보기 위해 이곳저곳 돌아다닌다. 아무 정보도 얻지 못한 채 계곡의 바닥까지 내려오면 한 사람이 굳어 있다가 브라보(ブラボー)의 약으로 다시 살아난 사람에 대한 이야기를 해준다. 이 내용은 나중에 큰 도움이 된다. 이야기를 다 들었으면 철광산으로 가자. 철광산에서는 어떤 사람이 '천공의 성 윈덤(天空の城 ウインダム)'에 대한 이야기를 한다. 그리고 장크의 가게에 가서 이야기를 해보면 고대 봉인기라는 것은 들어본 적이 없다며 광산에 가서 직접 캐보라고 한다. 이야기를 마친 후, 수리장에 가보면 광산에서 버스를 발견했다고 한다. 버스 안에는 전에 만났던 정비사가 잠을 자고 있다.

버스의 운전석에 가면 포브스가 운전을 해서 버스가 움직인다. 잠시 후, 밖으로 나온 일행은 광산으로 향하기로 한다. 수리장에서 신광산 입구로 가기 전에 리비드에 가게에 잠시 들러보자.

이것이 고대의 버스. 이 시대에 버스가?

신광산 입구(新鑛山入口)

광산 안에 있는 사람과 이야기를 하면 직원이 일을 안 한다고 투덜댄다. 이에 포브스가 대신 발굴해준다는 말을 한다. 그와 합의를 본 포브스 일행은 밑으로 내려간다. 여기서는 지도를 참고하면서 이동하면 된다. 이 광산에서는 고대 봉인기를 얻지 못하지만 '파란 바람'을 만날 수 있다. 그런데 그녀와 함께 하려면 엔서라는 사람의 허락이 있어야 한다고 한다. 아마도 고대 아로마 왕국의 왕이었던 엔서 왕을 말하는 것 같은데 그녀는 엔서가 죽은 사실을 아직 모르는 듯하다. 일단 파란 바람과 함께 아로마로 가기로 한 일행은 광산을 빠져 나온다.

파란 바람 등장!! 왠지 어린 아이 같은데…

신광산의 지도

※↔ 출입구
보 보물상자
출발
전투
전투
출구B
입구A
입구B
전투
전투 파란 바람
오르막길
출구A

광산에서 위층으로 올라오면 웬 할아버지가 있다. 파란 바람을 만났던 방을 설명해주자, 처음 듣는 이야기라며 제일 처음 그 방을 발견한 사람이 누구냐고 묻는다. 포브스라고 대답하면 할아버지는 방에서 뭔가 발견할 경우, 포브스가 원하면 그것을 주겠다며 다음에 반드시 들르라고 말한다. 이제 엘리베이터로 올라간 후, 화살표를 따라서 나가자.

계곡 바닥에서 아까 깨어났던 사람이 고대 봉인기에 대해 알고 있는 듯하다(고대 문명 연구소에서 본 것 같다는데…). 그러나 다른 사람 말로는 고대문명 연구소는 오래 전에 파괴되었다고 한다. 아무래도 이 사람이 살던 시대에 있었던 것 같다. 할 수 없이 일행은 파란 바람을 데리고 아로마로 가기로 한다.

아로마

고대 봉인기를 찾지 못했다는 포브스의 말에 장로는 마을 사람들을 데리고 바람의 계곡으로 가기로 한다. 포브스는 친구들을 만나기 위해 축구장에 가지만 그들은 앤서 광장에 있다고 한다. 앤서 광장에서 친구들과 이야기한 후, 앤서의 동상을 클릭해 보자. 그러면 파란 바람이 나오면서 앤서의 동상에게 자기가 포브스 일행과 동행해도 되느냐고 묻는다. 아무래도 동상을 실물과 착각하는 것 같다. 동상을 만져 본 파란 바람은 앤서가 굳었다면서 난리를 친다. 타로보가 동상에 대해 설명해주자, 파란 바람은 '앤서에게는 나중에 말하지, 뭐.'라면서 포브스와 동행하기로 한다. 그 순간, 세일러의 줄시계가 다시 빛난다. 포브스는 다시 시간이동을 하게 된다.

동상 주위를 맴도는 파란 바람

다시 빛나는 줄시계-이번에는 앤서가?

제 10화. 앤서와 포치(アンサーとポチ)

헤로헤로 섬(과거 세계)

포브스가 이동한 곳은 앤서의 집. 그곳에는 아직 어린 앤서와 포치가 있다. 그들에게 아로마 왕국을 세운 앤서 왕에 대해 물어보지만, 그들은 들어본 적이 없다고 한다. 앤서가 왕이 되리라고는 상상도 못하기 때문인 듯하다. 그들과 이야기를 해 보면 앤서가 아까 줄시계를 주웠는데 이것을 닦는 중, 주인이 누굴까 하고 이야기했더니 갑자기 빛이 나와서 깜짝 놀라 시계를 던져버렸다고 한다. 그들이 그 시계를 다시 찾으려고 하자 포브스도 같이 찾아보기로 한다. 우선 부엌 뒤편에 있는 보물 상자를 열어 포크를 입수하자. 그리고 자세히 보면 포치의 꼬리에 시계가 매달려 있을 것이다. 포치에게 다가가서 말을 걸면 시계를 찾을 수 있다.

포치의 꼬리에 시계가…

> **MEMO**
>
> 특수 능력인 '포크'는 적을 공격할 때, 적의 살점을 베어 포브스가 먹는 능력이다. 전투중에 적을 공격함과 동시에 HP를 보충할 수 있지만, 적에게 주는 대미지가 약한데다가 보충되는 HP도 얼마 안 된다. 한마디로 별로 쓸모가 없는 능력이다.
>
> 포크 입수!!

시계를 찾은 후, 함께 식사를 하는 포브스와 앤서. 앤서에게 말을 걸어보면 고장난 TV를 고쳐줄 수 있느냐고 물어본다. 포브스가 TV를 고쳐서 켜보면 갑자기 TV에서 어떤 영상이 떠오른다.

화면에 나타난 여자는 자신이 칸가리안의 코어럽 공주로서 지금 잡혀있다고 이야기한다. 앤서는 즉시 공주를 구하러 가자고 말한다. 포치는 그럴 필요 없다며 말리지만 결국 구하러 가기로 한다.

다음 날 아침, 출발하려고 하면 앤서가 갑자기 냄비 뚜껑을 챙긴다. 자기는 무기가 없으니 이것을 방패 삼아 싸우겠다는 것이다. 이 때, 파란 바람이 나타나 앤서에게 말을 거는데, 앤서는 파란 바람에게 누구냐고 묻는다. 파란 바람은 지금보다 더 성장한 앤서와 같이 있었으므로 지금의 앤서가 모르는 것은 당연하다. 그러나 이런 사실을 알 리 없는 파란 바람은 앤서에게 화를 내면서 포브스와 같이 다닐 거라는 말을 남기고 사라져 버린다.

TV를 통한 공주의 메시지

모래 바다(流砂の海)

앤서의 집은 섬에 있는데, 이 섬에서 다른 곳으로 가려면 모래 바다를 지나야 한다. 모래가 앤서의 집쪽으로 흐르고 있으므로 야자나무에 그네를 매달아서 건너가야 된다. 이것이 바로 두 번째 미니 게임이다.

> **MINI GAME**
>
> 두 번째 미니 게임인 애슬래틱. 타이밍을 맞추어서 그네에서 그네로 점프를 하면 된다. 사용하는 단추는 ○버튼. 도저히 클리어할 수 없으면 그냥 ×버튼을 눌러서 건너간 것으로 간주하면 된다.
>
> 일명 그네 타기. 보기보다는 상당히 어렵다

미니 게임을 통과하면 자동적으로 샌드웜(サンドウオーム)과 전투를 하게 된다. 예전의 크에스 시대에서는 사스케가 한몫을 했었는데, 이번 시대에서는 의외로 포치가 한몫 단단히 한다. 이 전투에서 승리하면 이번에는 거대한 샌드웜이 나타난다. 일행은 36개 전법을 사용, 기차게 도망가기로 한다. 도망가는 방법은 룰렛 게임으로 예전에 실비 일행이 쫓아오던 때처럼 도망가면 된다.

거대한 샌드웜이 나타났다

이곳을 무사히 통과하면 두 마리의 말이 길을 막으면서 통행료를 내라고 한다 이 도적들은 타격이 아주 강하므로 포치로서도 조금 힘들 것이다. 이들을 이기고 나면 리비드에 도착하게 된다.

> **MEMO**
>
> 우선 첫 번째 샌드웜은 그리 강하지 않으므로 크게 걱정되지 않는다. 문제는 다음에 등장하는 두 명의 도적들로 이들은 타격력이 아주 강한데다가 HP도 매우 높다. 포치 혼자서는 조금 무리가 있다. 여기서는 한 명을 집중공격해서 차례대로 없애는 방법이 좋다. 또한 앤서에게 현재 소지하고 있는 모든 마법을 적용시켜야 할 것이다.

리비드

터미널에서 칸가리안행 마차를 타려고 하면 차비로 15000마즈나 내라고 한다. 돈을 가져오지 않은 앤서는 자기 차비는 자기가 구해야 한다면서 대신 차비를 지불하려는 포브스의 청을 뿌리친다. 다음으로 간 곳은 목욕탕. 그러나 돈을 아끼기 위해서 들어가지 않고 다시 술집으로 향한다. 술집에서 어떤 사람이 말해주기를 광산에서 고대 유물을 발견하면 비싼 값에 팔 수 있다고 한다. 술집 주인에게 말을 걸면 돈을 벌고 싶으면 광산에 가서 일하라고 충고해준다. 이제 일행은 광산으로 향한다.

광산 입구(鑛山入口)

이곳은 포브스 시대의 오래된 광산으로 지금 현재는 이곳에서 유적을 발굴하고 있다. 광산에 들어가서 남자에

게 말을 걸면 아르바이트를 해도 좋다면서 옆에 있는 엘리베이터로 내려가라고 말한다. 내려가서 열심히 일을 하자.

MEMO

이곳 광산은 별로 어렵지 않다. 이동 범위도 넓지 않고 길을 잃어버릴 정도로 복잡한 미로도 없다.
게다가 적도 출현하지 않으며 그저 방마다 들어가서 바위를 부수면 된다. 총 3개의 방이 있는데 각 방에서 고대문명의 유적을 1개씩 얻을 수 있다.

리비드 광산 지도

아르바이트
아르바이트
아르바이트
출발

일을 끝내면 밖으로 나가자. 남자에게 말을 걸면 수고했다는 칭찬과 함께 발굴한 유적에 대해 이야기한다. 이 유적들을 가지고 가면 아르바이트비는 지불되지 않지만 이것을 두고 가면 1인당 3000마즈씩 지불한다고 하는데…. 그러나 9000마즈로는 마차를 탈 수 없으므로 일행은 유적을 가져가서 장크의 가게에서 팔기로 한다. 엘리베이터로 위로 올라간 후, 화살표를 따라 밖으로 나가자. 계곡 바닥에 도착하면 얼마 전에 리비드에서 만났던 흰 옷의 전사가 있다. 그에게 말을 걸면 지금부터 마수 '나라한느(ナラハンヌ)'를 쓰러뜨리러 간다고 한다. 즉, 전사는 나라한느의 공격을 받아 몸이 굳었다가 600년 뒤, 포브스의 세계에서 브라보의 약으로 다시 살아났다는 결론이 나온다.

그렇다면 그가 포브스를 보고 '최근에 본 것 같은데…'라고 말했던 점과 일치한다. 화살표를 따라 나가면 고대문명 연구소에 갈 수 있다.

고대문명 연구소(古代文明研究所)

방금 만났던 흰 옷의 전사는 포브스의 시대에서 '고대문명 연구소에서 고대 봉인기를 본 것 같다'는 말을 했다. 즉, 이 시대에 고대문명 연구소가 존재한다는 뜻이다. 이제 고대문명 연구소에 왔으니 고대 봉인기를 찾아보자. 입구쪽에서 보았을 때 오른쪽 앞에 전시되어 있는 피라미드가 바로 고대 봉인기이다. 이것을 클릭하면 자동적으로 연구소장이 말을 걸어온다. 그는 모든 유물들이 작동불능 상태이므로 만일 작동시킬 수 있으면 가져도 좋다고 말한다. 포브스는 고대 봉인기를 작동시키는데에 성공하여 이것을 얻게 된다. 연구소장은 다른 기계들도 작동시킬 수 있다면 가져도 좋다고 하지만 포브스 일행은 서둘러서 칸가리안으로 가야 한다면 그곳을 나온다. 이제 장크의 가게에 가 보자.

여기가 고대문명 연구소이다

이것이 바로 그 고대 봉인기!!

장크의 가게

장크의 가게 주인에게 고대 유적을 팔러 왔다고 말하면 주인이 보여달라고 한다. 처음 보여준 것은 고대 발화장치. 주인은 이건 흔한 것이라면서 1000마즈를 부른다. 두 번째 고대 송풍냉각기 역시 흔하다며 2000마즈라고 한다. 포브스가 마지막 물건을 보여주자, 주인은 이것이 고대 운명계산기이라면서 77000마즈라는 엄청난 값을 부른다. 그리하여 총 8만마즈라는 돈을 번 일행은 기뻐하며 마차역으로 향한다.

장크의 가게에서 고대 유적을 팔자

마차역에서 표를 산 후, 마차 주인에게 표를 보여주자. 그러면 마차 주인은 사람은 상관없지만 개는 안된다며 개에 대한 온갖 욕을 다한다. 화난 앤서가 마차 주인을 때리려고 하지만 포치가 말리는 바람에 그만두게 된다. 어쩔 수 없이 표를 돌려주는 일행에게 매표원은 칸가리안에 가려면 조심해야 한다고 조언을 해준다. 그 이유는 리비드에서 칸가리안으로 가는 길목에 한 그루의 사과나무가 있는데 괴물 나라한느가 이 나무를 지키고 있으므로 그 열매를 절대로 먹으면 안된다는 것이다. 그의 조언을 들은 일행은 마차 이외의 방법으로 칸가리안으로 가는 법을 찾기 위해 아까 들렀던 장크의 가게에 가서 물어본다. 장크의 이야기로는 다른 방법은 없지만 고대문명 연구소에 차 비슷한 것이 있는 것같다고 한다. 이 말에 한 가닥 희망을 갖은 일행은 다시 고대문명 연구소로 향한다.

앤서가 마차 주인을 때리려고 하자, 포치가 이를 말린다

고대문명 연구소에서 다시 연구소장에게 말을 걸면 아무거나 작동시킬 수 있으면 가져도 좋다는 말을 한다. 왼쪽을 보면 이상하게 생긴 커다란 기계가 보이는데 이것이 바로 고대 철마라는 기계이다. 이것을 클릭하면 연구소장이 이 기계를 설명해주면서 작동시킬 수 있으면 가져도 좋다고 허락한다. 이번에도 포브스가 이 고대 철마를 작동시킨다. 이것을 타고 칸가리안으로 간다고 말하자, 연구소장은 마차역에 기계를 운반시켜 놓겠다고 한다. 이제 마차역으로 가자.

마차역에서 고대 철마를 타고 칸가리

이것이 고대 철마

안으로 가려고 하면 갑자기 예전에 만났던 도적들이 나타난다. 이 도적들을 이기면 그들이 갑자기 고대 철마에 올라타면서 도망가려고 한다. 이 때, 고대 철마가 마치 진짜 살아있는 말처럼 그들을 내던지고 그들을 향해 돌진한다. 그들이 도망치면서 살려달라고 외치자, 마차 주인이 나타난다(마차 주인은 이 도적 형제의 형이었다). 동생들을 살리려던 마차주인이 오히려 고대 철마에 의해 쓰러지자, 포치가 검으로 고대 철마를 박살내고 만다.

마차 주인은 앤서 일행에게 구해줘서 고맙다며 지난 번에는 개를 욕해서 미안하다고 한다. 그리고 고대 철마가 부숴지는 바람에 교통 수단이 없어진 일행에게 마차를 선물로 준다. 일행은 마차를 타고 칸가리안으로 출발한다.

고대 철마를 베어버리는 포치-칼로 철을 벤다고!?

마차를 타고 출발하는 앤서 일행

MEMO

리비드에서 전투하는 것은 이번이 처음이자 마지막이다. 두 마리 모두 강한 타격력과 높은 HP를 자랑한다. 포브스는 무작정 타격으로 공격하기보다는 서로 상대방에게 집어던지는 것이 효과적이며, 앤서는 마법을 십분 활용하도록 하자. 포브스의 파란 바람도 위력이 대단하므로 한 번쯤은 사용해도 좋을 듯

PLAY STATION

제 11화. 앤서의 각성(アンサーの覺醒)

룰렛-칸가리안 가도(カンガリアン街道)

마차로 칸가리안으로 향하던 일행. 그런데 포치가 말고삐를 놓치는 바람에 마차는 뒤집히고 말들은 도망가버리고 만다. 다행히 다친 사람은 없었지만 일행은 할 수 없이 걸어서 칸가리안으로 가야만 한다. 룰렛 모드 개시!

MEMO

이곳 룰렛은 쫓아오는 적이 없으므로 되도록 아이템이나 도장 입수에 신경을 쓰면서 가자. 도중에 사과나무가 하나 있는데 이곳에서는 자동으로 멈추면서 이벤트가 발생한다.

사과나무에 도착하면 포치가 오늘은 피곤하니 여기서 하룻밤 묵고 가자고 이야기한다. 포치가 가져온 고기를 구워 먹는 일행. 그런데 식사가 끝나자, 포치가 위에 보이는 사과를 따먹으려 한다. 이 때, 리비드의 마차역에서 매표원이 말했던 괴물인 나라한느가 나타나 전투를 벌이게 된다. 나라한느를 무찌르고 안심해하는 일행. 그런데 나라한느가 일어나 앤서를 공격하려고 하고 이를 본 포치가 앤서를 감싼다. 그 바람에 포치는 나라한느의 독에 의해 몸이 굳어버린다. 남색 바람이 등장해서 나라한느를 날려버리지만 포치는 이미 굳어버린 후였다. 앤서와 포브스는 포치를 사과나무 밑에 묻어준다. 이 때, 포브스의 머리에 뭔가가 떠오른다. 바로 리비드에서 만난 흰색 전사의 일. 즉, 나라한느의 독때문에 굳은 사람을 브라보의 약으로 살릴수 있다는 것이다. 두 사람은 일단 칸가리안으로 돌아가서 브라보로 가는 방법을 찾기로 한다.

괴물 나라한느 등장

MEMO

룰렛을 하다 보면 이상한 주사위가 있는 곳이 있다. 이곳이 반드시 정지하는 곳인지, 아니면 지나갈 수 있는 지는 필자도 잘 모르겠다. 이곳에 정지하면 앤서와 남색 바람이 이야기하는 이벤트가 발생한다. 이 때의 대화로 앤서는 '바람'이라는 종족에 대해 알게 되고 자신은 장래에 많은 바람들과 친구가 되고 싶다는 말을 한다.

바람과의 대화. 앤서도 이젠 풍술사!?

칸가리안

칸가리안에 도착하면 사람들과 이야기를 한 후, 화살표를 따라 나가자. 그러면 서쪽 큰길로 가게 된다. 여기서 술집 앞에 서 있는 사람에게 말을 걸면 지금 카레라이스 무료식사 행사를 하고 있다고 한다. 앤서와 포브스가 들어가서 먹으려고 하자, 어린이들은 술집에 들어올 수 없다면서 나중에 다시 오라고 한다. 다시 화살표를 따라 큰길을 통해 가게에 들렀다가 동쪽 큰길로 가자. 동쪽 큰길에서 사람들과 대화를 해보면 옆의 붉은 건물이 약국인데 이곳에서 브라보의 약을 가져다가 판다고 가르쳐 준다.

옆의 가게가 약국이라고 가르쳐 준다

가게 안에 들어가서 점원과 이야기하면 현재 브라보에서 가져온 약이 다 떨어져서 가지러 가야 한다고 말한다. 보디가드를 해줄테니 대신 브라보까지 데려다 달라는 일행의 말에 승락하는 점원. 이제 동쪽 마차역에서 가면 마차를 타고 브라보로 출발하게 된다.

이것도 과연 미치라고 할 수 있을까?

룰렛-브라보 산길(ブラボー山道)

이곳은 12번 내에 골인을 해야 한다. 그 이유는 가게 주인이 오랫동안 가게를 비울 수 없기 때문이다. 즉, 12번이 넘으면 다시 가게에 들렀다가 브라보에 가게 되지만 실제로는 처음부터 다시 룰렛을 시작하게 된다. 보물 상자와 도장에 신경을 쓰면서 12번 이내에 골인하자. 도중에 적을 만나서 경험치를 올리는 것도 포인트!

브라보

브라보에 도착하면 가게 주인이 수고했다며 목욕이나 하고 가라고 한다. 목욕을 하고 나면 약국 본점으로 가자. 본점 점원에게 말을 걸면 나라한느의 독에 의해 몸이 굳은 것을 고치는 약은 이곳에는 없다고 한다. 그 대신 산꼭대기에 있는 분이 선인이라면 그 약을 만들 수 있다고 알려준다. 포브스와 앤서는 그 말을 듣고 선인을 찾으러 간다.

선인의 집(仙人の家)

선인을 찾아가서 사정을 이야기하고 약을 만들어달라고 하면 선인은 선뜻 만들어 주겠다고 한다. 그것도 무료로! 그런데 여기서 문제가 생긴다. 약을 완성시키려면 약품을 섞은 후, 600년을 기다려야 한다는 것이다. 고민하는 앤서에게 포브스가 이야기한다(실제로 포브스의 말은 플레이어에게는 들리지 않지만…). 포브스의 세계는 지금으로부터 600년 후의 세계이므로 포브스가 자신의 세계로 돌아가서 약을 가지고 오면 일이 해결된다는 것이다. 앤서와 사과나무 밑에서 다시 만나기로 하고 포브스는 자신의 세계로 돌아간다.

제 12화. 란디 등장(ランディ登場)

바람의 계곡(현실 세계)

바람의 계곡에 돌아온 포브스. 그를 맞이하는 세일러의 말에 의하면, 포브스가 없는 동안에 바람의 계곡 사람들이 포브스 일행이 살 집을 만들어 주었다고 한다. 타로보는 지금까지의 일을 설명하는 포브스에게 장로가 목을 길게 빼고 포브스가 오길 기다리고 있다고 말해준다. 화살표의 방향에 따라서 장로를 만나러 가자. 서재에 가서 장로에게 말을 걸면 고대 봉인기에 대한 정보를 얻었느냐고 묻는다. 물론, 가지고 왔다고 대답하는 포브스. 그 대답에 장로는 아주 만족해하며 며칠 전에 고대 봉인기의 사용법을 알게 되었다고 한다. 그 방법이란 단순히 검은 안개 중심에 고대 봉인기를 던지면 되는 것이다. 이제 화살표를 따라 밖으로 나간 다음, 바람의 계곡 입구에서 남색 바람의 힘으로 아로마 마을로 돌아가도록 하자.

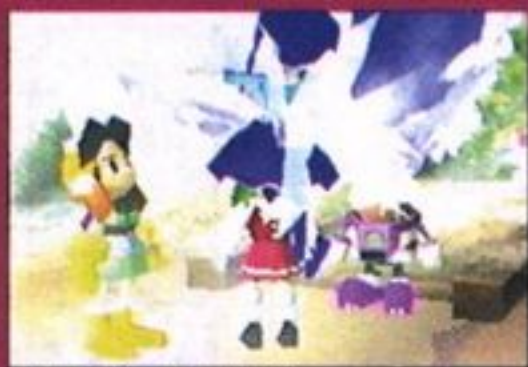
목을 길게 빼고 포브스를 기다리는 장로

아로마 마을

포브스의 집으로 돌아온 포브스 일행. 마을에는 아무도 없으므로 풍차 오두막까지 직진하자. 화살표의 방향대로 가기만 하면 된다. 풍차 오두막에서 예전에 실비와 싸웠던 곳으로 가면 검은 안개가 소용돌이치고 있다. 그곳에 고대 봉인기를 던지면 검은 안개가 사라지고 적이 출현한다. 이 녀석이 바로 안개를 만든 주범이다. 전투 개시!

MEMO

상당히 어려운 적이다. 타격 공격의 위력은 별로 없지만 원거리 공격 능력이 막강하다. 자신의 몸 앞에 검은 소용돌이를 만들어 상대방을 빨아들였다가 내뿜는 기술은 큰 대미지를 받게 되며 더욱 무서운 것은 닐(ニル)의 마법을 쓴다는 점이다. 이 마법은 확률은 적지만 성공하면 바로 죽어버린다. 포브스는 바람을 사용하여(그래봐야 2번이지만) 대미지를 주도록 하고 세일러는 크로스레이 마법으로, 타로보는 건 너클(ガンナックル) 혹은 원거리 무기로 공격하는 것이 제일 좋다. 만일 에릭사(エリクサー)가 없다면 리트라이 구슬을 사용해야만 할 것이다.

전투가 끝나면 남색 바람을 불러서 바람의 계곡으로 돌아간다. 바람의 계곡 입구로부터 집까지는 그냥 곧바로 오면 된다. 집에 와서 장로에게 말을 걸면 성공했다는 이야기와 함께 고맙다는 말을 한다. 이제 방으로 돌아오면 아빈이 축하한다면 오늘은 파티를 하자고 한다. 포브스는 아빈에게 브라보에 가서 약을 가져와야 한다면서 그간 있었던 일을 설명한다. 아빈의 말에 의하면, 브라보는 칸가리안에서 탄환 열차라는 것을 타면 갈 수 있다고 한다. 결국, 세일러와 포브스, 타로보과 함께 브라보에 가게 된다. 화살표를 따라 바람의 계곡 입구로 가자.

남색 바람아~ 니를 옮겨다오~

칸가리안

칸가리안에 도착한 일행은 광장을 거쳐 제 2에스컬레이터로 간다. 광장에 있는 사람들의 말에 의하면 에스컬레이터가 이제 유료가 되었다고 한다. 1인당 200마즈이므로 총 600마즈를 톨게이트에게 지불하고 에스컬레이터를 타자. 성벽에서 사람들과 이야기를 마치면 화살표가 생기면서 큰길로 가게 된다. 여기서 동상 옆에 있는 할아버지에게 말을 걸면 리볼버 역(リボルバ-驛)의 위치를 알려준다. 화살표를 따라 가면 앤서와 같이 갔던 붉은 약국 건물이 있는 곳인 동쪽 큰길이 나온다. 이곳에서 예전에 버스를 점령했었던 에마크라고 하는 테러리스트를 만나게 된다. 그에게 이야기를 걸면 포브스에게 아는 척하다가 갑자기 세일러를 납치해서 사라지고 만다. 구하고 싶으면 왕국 호텔로 오라는 말과 함께…. 약국 옆에 있는 사람에게 말을 걸면 호텔의 위치를 알려준다. 이제 화살표를 따라서 호텔로 가자!

세일러를 납치해 가는 에마크

호텔의 프론트에 가면 포브스와 타로보의 신분을 확인한 후, 일행이 스위트룸에서 기다리고 있다고 말해준다. 엘리베이터 앞에 서 있는 직원에게 말을 걸면 스위트 룸까지 엘리베이터를 태워준다. 방에 들어가면 세일러가 있는데 전혀 잡혀있는 사람 같지가 않다. 세일러의 이야기를 들어보면 에마크가 납치하듯이 데려와서 미안하다며 식사 대접까지 해주었다고 한다. 엘리베이터를 두 번 클릭하면 에마크가 나타난다. 에마크는 이제부터 테러리스트의 비밀본부에 안내할 것인데, 조금 거칠게 될 거라고 한다. 즉, 포브스의 실력을 한 번 보자는 것이다. 에마크가 먼저 내려가면 준비를 하고 엘리베이터를 타도록 하자. 비밀본부에 도착하면 에마크가 리더인 란디(ランディ)를 소개한다. 예전에 아빈의 A침을 제거해준 테러리스트와 같이 있었던 사람이다. 포브스 일행은 에마크와 란디를 상대로 실력을 겨루게 된다.

란디 등장!!

MEMO

마법을 쓰는 란디와 힘으로 겨루는 에마크. 이 두 사람은 멋진 콤비를 이룬다. 한마디로 정공법으로 공격해온다는 얘기다. 그렇다면 방법은 간단하다. 상대방의 정공법을 무효화하고 이쪽은 정공법으로 밀고 나가면 된다. 전투가 시작되면 제일 먼저 에마크를 최대한 멀리 집어던진다. 그런 다음, 포브스는 바람의 힘을 쓰거나 타격으로, 세일러는 공격 마법으로, 타로보는 바주카를 이용해서 란디를 공격하면 된다. 에마크가 다시 다가오면 다시 던지고…. 이런 방법으로 우선 원거리 공격을 하는 란디를 쓰러뜨리면 다음은 에마크를 집중 공격하면 된다.

란디와 에마크. 멋진 콤비이다!!

전투가 끝나면 바람의 힘을 필요로 할 때에는 포브스가 협조하기로 서로 합의를 본다. 브라보로 가려는 포브스 일행에게 란디가 무엇인가를 주라고 지시한 후, 나가버린다. 에마크를 따라 방안으로 들어가서 그에게 말을 걸면 배틀 카드(バトルカード)라는 것을 준다. 이것이 있으면 모든 것을 공짜로 탈 수 있다. 안에 있는 모든 사람들과 대화를 나눈 후, 밖으로 나가자. 화살표 방향대로 따라가면 리볼버 역에 도착한다. 안에 들어가서 접수창구에 있는 로봇에게 배틀 카드를 보여주면 공짜로 탈 수 있다. 리볼버 역의 탄환 열차는 말 그대로 탄환 모양의 열차를 리볼버 총 모양의 역에서 발사시키는 것이다.

이곳이 바로 리볼버 역

압력으로 얼굴이 납작해지는 포브스와 세일러

브라보

일단 가는 곳마다 사람들과 이야기를 하면 화살표가 생긴다. 지난 번에 앤서와 함께 왔던 목욕탕에 들어간 후, 약국 본점으로 가서 점원과 이야기하면 문어 선인이 더 높은 산으로 이사를 했다는 말을 해준다 이제 문어 선인의 옛날 집과 가게를 거쳐서 다시 선인산의 길(仙人山道)로 가도록 하자. 선인산의 길에 있는 사람들에게 말을 걸면 화살표가 나와서 아래쪽의 구불구불한 길을 지나 룰렛 모드에 들어간다. 이곳을 통과해야만 선인의 집으로 갈 수 있다.

이 때쯤이면 룰렛 게임도 익숙해졌을 듯

선인의 집에 도착하면 집이 너무나 화려한 궁전처럼 되어 있다. 좀 수상하기는 하지만 들어가볼 수밖에 없다. 문을 열려고 하면 문 앞의 기둥처럼 생긴 것들이 로봇으로 변신하여 공격하기 시작한다.

MEMO

이번 적은 가스트 콘(ガストコーン)이다. 기계로 된 만큼 파란 바람이 큰 위력을 발휘한다. 그런데 이 녀석들의 HP가 너무 높아서 어지간한 공격으로는 죽지 않는다. 세일러의 마법과 타로보의 빔 건 등을 십분 활용하여 상대하자.

가스트 콘과의 대결!

전투가 끝나면 일행은 아무래도 이곳이 선인의 집이 아닌 것 같다고 이야기한다. 이 때, 남색 바람이 나타나서 이곳에서 바람이 살려달라고 외치는 소리가 들린다고 하는데….

제 13화. 붉은 바람 구출작전 (赤の風 救出作戦)

일행은 갇혀있는 바람을 구해주기로 하고 안으로 들어간다. 지도를 보고 행동하면 길을 잘못 들거나 하는 일은 없을 것이다. 우선 오른쪽으로 전진하자. 도중에 나오는 거미나 게 등 각종 괴물은 세일러의 마법으로 간단히 무찌를 수 있다. 문제는 항아리 용(つぼりゅう)으로 항아리 속으로 움츠렸을 때는 전혀 타격을 입지 않는다는 것이다. 천상 타이밍에 맞춰서 고개를 내밀었을 때 공격하고 움츠리면 회복하는 방법을 사용해야 할 것이다 용과의 전투에 이기면 노란 열쇠를 얻게 된다. 이제 다시 1층으로 내려가서 왼쪽에 있는 문을 열고 엘리베이터를 타면 된다. 지하에 도착하면 오른쪽으로 나가자.

MEMO

이곳에 도착하면 킬러 먼티스(キラーマンティス)가 나타난다. 이들은 타격력이 강하므로 되도록 속공으로 빨리 해치우도록 하자.

킬러 먼티스, 빨리 해치우자!

지하실에서는 지도를 참조하면서 붉은 바람이 있는 곳까지 가도록 하자. 도중에 있는 아이템도 놓치는 일이 없도록 하자. 목적지에 도착하면 실비가 일행을 기다리고 있다. 그녀를 쓰러뜨려야만 붉은 바람을 구할 수 있다.

갇혀 있는 붉은 바람

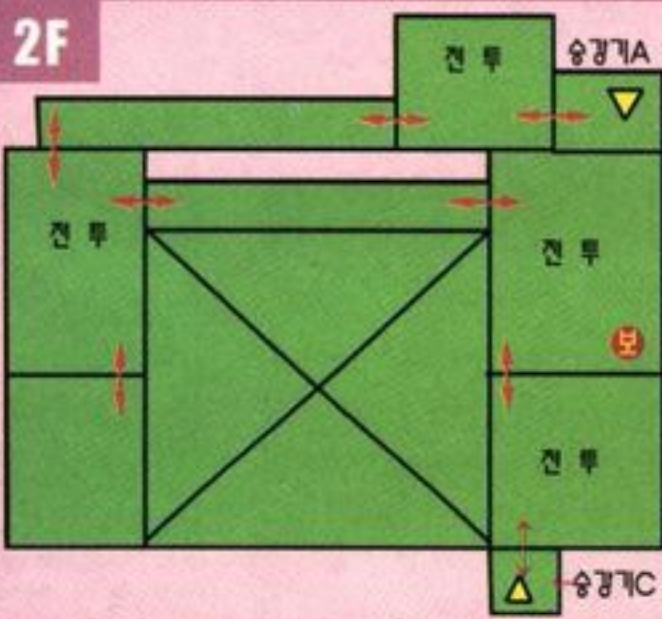
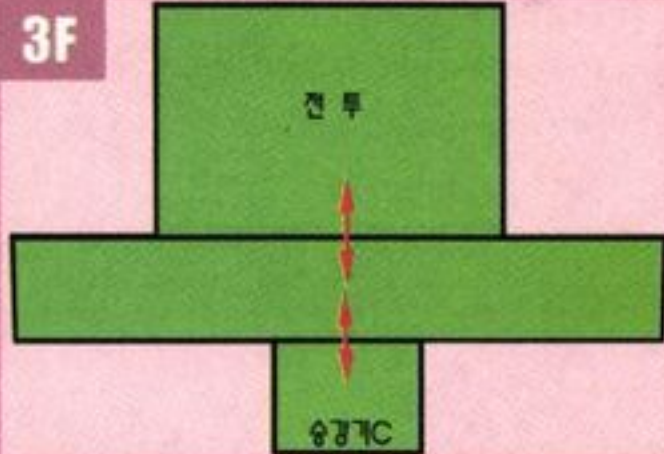
VS BOSS 실비

도중에 나타나는 적은 킬러 먼티스가 조금 까다로울 뿐, 미친 과학자(狂った科學者)들은 쉬운 상대이므로 별로 문제될 것은 없을 것이다. 그러나, 실비는 여전히 강적이다. 게다가 그녀에게는 남색 바람이 통하지 않는다. 바람은 파란 바람을 쓰도록 하고 나머지는 세일러의 주문과 타로보의 빔 건 등으로 충분하다.

초강력! 파란 바람의 번개를 받아라!

타로보는 빔 건으로

실비에게 승리하면 포브스가 감옥의 기계를 부수고 붉은 바람을 구해준다. 전투에 패한 실비는 테러리스트들이 반란을 일으켰다는 보고를 받자, 급히 후퇴한다. 붉은 바람으로부터 선인이 살고 있는 곳을 알게 된 포브스 일행은 즉시 그곳으로 향한다.

선인의 집으로 가면 문어 선인으로부터 약을 받을 수 있다. 다시 세일러의 줄시계가 빛을 발하고 포브스는 다시 앤서의 곁으로…

연구소 지도

과거 세계

포브스가 도착한 곳은 포치의 묘지. 이 때, 앤서가 달려온다. 그의 말에 따르면, 브라보에서 앤서와 헤어진 후 5일이 지났다고 한다. 포브스는 앤서와 함께 포치를 다시 파내서 약을 뿌린다. 이윽고, 다시 살아난 포치. 일행은 모두 기뻐한다.

약을 뿌리자, 다시 살아난 포치

제 14화. 공주님을 찾아서 (王女様を捜して)

포치를 구한 후, 일행은 칸가리안으로 가서 공주님을 찾기 위한 정보를 수집하기로 한다. 이 때, 앤서가 남색 바람을 불러내서 포브스에게 소개를 시켜준다. 그녀는 이 시대의 남색 바람으로 앤서는 포브스와 헤어진 후, 바람들과 여러 가지 이야기를 나누면서 친구가 되었다고 한다. 앤서의 남색 바람이 그들을 칸가리안으로 데려다 준다.

남색 바람이 두 명!?

칸가리안에 도착한 일행. 우선 길가는 사람에게 말을 걸면 시청으로 가보라고 말을 해준다. 서쪽 큰길을 거쳐 시청으로 가보자. 그런데 서쪽 큰길의 술집에서 아직도 카레 공짜 먹기를 실시하고 있다. 이번에는 어른인 포치가 있으므로 일행도 들어갈 수 있다. 안에 들어가면 노란 바람이 열심히 카레를 먹고 있다. 10만 그릇쯤 먹을 거라고 하는데…. 나중에 그와 다시 만나기로 한 일행은 시청으로 간다.

이런 곳에 노란 바람이!?

시청에서 직원과 이야기를 하면 공주 수색대에 등록시켜 준다. 앤서 일행은 일단 이곳 칸가리안에서 공주를 찾기 위한 정보를 입수하기로 하고 마을을 돌아다니기로 한다. 우선 목욕탕에 가서 목욕을 한 후, 투기장을 거쳐 성벽으로 향하자. 여기서 어떤 사람이 며칠 전에 검은 망토의 사나이들을 보았다고 한다. 이를 수상히 여긴 일행은 검은 망토의 사나이들을 조사해보기로 한다. 8번가에 가보면 어떤 사람이 공주에 대한 정보를 가르쳐준다. 그것은 바로 공주의 장갑이

브라보의 마을에서 발견되었다는 것이다. 일행은 남색 바람을 불러서 브라보로 향한다.

브라보

구청에서 도장에 검은 망토의 사람들이 있다는 새로운 정보를 얻게 된다. 일행은 그들을 만나기 위해 도장으로 향한다. 도장에 도착하면 중앙에 검은 돼지들이 있다. 전투개시!

MEMO

이 돼지들이 바로 유괴범이다. 현재 앤서도 상당히 레벨 업되어 있으므로 마법을 마구 쓰도록 하자. 또한 이 때쯤이면 포치의 특수 능력 중에 '파동 베기(波動斬り)'가 생겼을 것이다. 횟수 제한이 없는 강력한 원거리 공격이므로 아낌없이 사용하고 포브스는 매그넘에 탄환을 장착하여 발사하도록 하자.

유괴범들을 무찌르면 마을 구석의 집에 공주가 있다고 이야기한다. 사실인지 의심스럽지만 일단은 가볼 수밖에 없다. 장로들의 집을 거쳐 마을 구석으로 가려고 하면 다리가 끊겨서 돌아가야 한다는 말을 듣는다. 할 수 없이 약국 본점과 선인의 집을 거쳐가야 한다. 도중에 가게에 들러서 필요한 물품을 사도록 하자. 자, 이제 마을 구석의 집에 들어가서 공주를 구하자!

마을 구석의 집에 도착하면 검은 돼지들이 공격해온다. 이들은 별로 강하지 않으므로 쉽게 물리칠 수 있다. 이들을 물리치면 집안으로 들어가자. 집 안에는 검사 3명이 있지만 원거리 공격을 하지 않으므로 조금 떨어져서 선제 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다. 이들이 가까이 붙으면 포브스의 클럽 능력을 써서 멀리 던져버리자. 안으로 들어가면 드디어 검은 망토의 사나이가 나타난다. 그런데 그는 공주가 이곳이 아니라 라브리(ラブリー)라는 곳에 있다고 한다. 즉, 공주의 장갑을 미끼로 수색대를 이곳으로 유인한 것이다. 이렇게 된 이상 이 녀석을 쓰러뜨리고 라브리로 갈 수밖에 없다!!

VS BOSS 검은 망토

검은 망토는 상대하기가 꽤 힘들다. 접근전으로 싸우면 유리하지만 가끔 순간이동을 해버려서 단거리 공격을 맞추기가 힘들다. 어쩔 수 없이 원거리 공격으로 싸워야 할 듯. 앤서도 바람을 3종류나 쓸 수 있으므로 포브스와 앤서는 바람을, 포치는 파동 베기로 집중 공격을 가하자. HP가 낮아지면 마법을 사용하지 말고 각자가 알아서 아이템을 쓰도록 하자.

검은 망토의 사나이와의 전투. 원거리에서 싸우자

검은 망토를 무찌르면 일행은 라브리로 가서 공주를 구해내자고 결의를 한다. 그러면서 앤서와 포치는 포브스와의 우정을 굳혀나간다.

공주를 구하러 가자! 파이팅!!

제 15화. 새로운 시대(新しい時代)

칸가리안으로 온 일행은 마차를 타고 라브리까지 간다. 이번 여행은 퀴즈의 길로 가는 모든 길에 퀴즈가 기다리고 있다. 퀴즈의 정답을 맞추면 아이템도 얻게 되므로 여기서는 최대한 적은 숫자로 나아가서 퀴즈를 많이 맞추도록 하자(틀려도 손해보는 것은 없다).

퀴즈의 길에는 엉뚱한 질문도 많다

정답을 맞췄으니 상품을 받자!

라브리

우선은 화살표가 정해주는 대로 진행하자. 길에 있는 사람들에게 말을 걸면 검은 망토의 사나이들이 목욕탕으로 갔다고 한다. 목욕탕에 도착해서 사람들에게 말을 걸어보면 검은 망토의 사람들이 벌써 왔다갔다고 한다. 이제 화살표를 따라 나가자. 교회를 거쳐 가게로 가면서 정보를 수집하자. 뒷골목으로 들어가면 낯이 익은 사람이 서있다. 말을 걸어 보면 뒤쪽에서 두 명이 나타나 전투를 하게 된다. 전투에서 승리하면 드디어 검은 망토의 집에 가게 된다.

검은 망토의 집

집 앞에서 일행은 어떤 여자를 만난다. 그 여자를 협박하면 건물 안에 공주가 있다고 실토한다. 안으로 들어가면 브라보에서 만났던 검은 망토의 사나이와 똑같이 생긴 사나이가 나타나 전투를 하게 된다. 전투에서 이기면 아래로 내려가는 계단이 나온다. 아래로 내려가려고 하면 이상하게 생긴 괴물이 나온다.

VS BOSS 주이

상당히 힘든 적이다. HP가 너무 높아서 '공격이 먹히고 있는 걸까?' 라는 의심이 들 정도이다. 바람의 힘을 활용하고 앤서는 주로 마법을 이용하자. 힘으로는 밀리므로 원거리 공격을 하는 것이 좋지만 상대방도 원거리 공격을 많이 사용하기 때문에 막상막하일 것이다. 이 녀석도 한 방에 사람을 죽이는 마법을 쓰므로 주의하자.

이것이 괴물 주이(ズイ)

키스 던지기 공격. 적중하면 한 방에 KO!

전투에 승리하면 아래로 내려가자. 이곳은 지하 5층까지 있는데 각 층의 모든 방에 들른 다음에 아래로 내려가자(아이템 획득). 최하부층에 오면 이상하게도 밖으로 나오게 된다. 그런데 이곳의 공기는 조금 이상하다. 길을 따라 가면 갑자기 공룡이 공격을 해온다. 하지만 여기서 물러날 수는 없다. 공룡을 물리치고 앞으로 나가자!

공룡과의 전투

공룡과는 전부 3번 싸우게 된다. 레벨 업을 하면 모든 것이 회복하므로 바람과 마법의 힘을 아낌없이 사용하도록 하자. 모두 승리하면 일행은 바다에 도

착한다. 포브스의 제안에 따라 커다란 잎사귀로 배를 만들어 바다를 건너게 된다. 바다를 건넌 일행은 공룡의 알을 발견하는데 엔서는 이 알을 가져가서 키운다고 한다. 이제 화살표를 따라 진행하면 드디어 공주가 있는 곳에 도착하게 된다.

잎사귀로 만든 배가 물에 뜰 수 있을까?

공룡 알을 가져가는 엔서

제단에 도착한 일행. 제단에서 어떤 사람이 공주를 제물로 바치려고 칼을 빼든다. 이 때, 엔서가 몸을 날려 공주를 구하고 포치가 그 사람을 쓰러뜨린다. 일행은 무사히 공주를 구출하고 범인까지 잡아서 칸가리안으로 돌아오게 된다.

칸가리안의 왕궁

왕이 엔서에게 원하는 것을 들어 준다고 하자, 엔서는 무엇을 바라고 한 일이 아니라면서 이를 사양한다. 그 대신 가끔 공주를 만나러 와도 되느냐고 묻는다. 그 말을 들은 왕은 공주가 엔서를 좋아한다면서 두 사람을 결혼시키고 엔서에게 아로마 지방의 땅을 영토로 주려고 한다. 결국, 이야기는 공주와 엔서가 결혼을 하고 엔서는 아로마 지방의 왕이 되는 것으로 끝이 난다. 그런데 이 때, 잡아온 범인의 몸에서 검은 소용돌이가 나타난다. 왕과 공주는 급히 몸을 피하고 포브스 일행이 적과 싸우게 되는데….

MEMO

아로마 마을에 나타났던 검은 소용돌이와 같은 녀석이다. 검은 소용돌이를 없애기 위해 포브스가 고대 봉인기를 던져서 소용돌이를 없앤다. 그 후에 전투에 들어가게 되는데, 싸우는 요령은 지난번에 전투했던 것과 동일하다. 적의 HP는 지난 번보다 높지만 이쪽은 바람의 힘이 막강하므로 아낌없이 쓰도록 하자.

고대 봉인기로 소용돌이를 없애자!

다시 집으로 돌아온 엔서 일행. 그런데 집 앞에는 왕궁의 병사들이 와 있다. 그들은 엔서가 아로마의 왕으로, 포치는 장군으로 임명되었다고 한다. 엔서는 첫 임무로 마을에 풍차 오두막을 만들어서 지하수를 끌어올리라고 병사들에게 명령한다. 집안에 들어온 일행 앞에 남색 바람이 나타나서 여러 가지 이야기를 해준다. 한편, 엔서가 가져온 공룡의 알에서 공룡이 태어난다(이 공룡이 나중에 바람의 계곡의 수호신이 되는 걸까?).

아기공룡이 태어났다!

남색 바람과의 이야기

제 16화. 할머니의 기억(おばあさんの記憶)

집으로 돌아온 포브스 친구들과 이야기를 하다가 TV를 보면 하네스 군단이 소돔이라는 마을을 A칩으로 지배한다는 뉴스가 나온다. 소돔은 바로 세일러의 고향. 포브스 일행은 그곳으로 향하여 마을을 구하자고 한다. 바람의 계곡 입구에서 남색 바람을 불러서 칸가리안으로 가자.

칸가리안

그저 화살표 방향으로 가기만 하면 동쪽 터미널로 갈 수 있다. 그곳에서 이야기를 들으면 현재 소돔 방향으로 가는 버스는 운행이 중지되었다고 한다. 결국 소돔까지 걸어서 가야하는 일행. 룰렛 모드로 진행하자.

MEMO

이번 룰렛은 경주다. 어떤 여자가 염소를 타고 나타나서 경주를 하자고 한다. 동시에 출발해서 먼저 도착하면 된다. 이번 룰렛은 지더라도 재시도는 없다.

경주 룰렛. 먼저 갈 수 있을까?

소돔

소돔에 도착하면 여자가 경주 참가상이라면서 체력의 구슬(체력 최대치+10)을 준다. 화살표를 따라 나가면 가게에 들렀다가 세일러의 집에 도착하게 된다. 세일러는 집 앞에서 포브스에게 대신 가서 이야기를 해달라고 한다. 세일러의 집에는 할머니가 혼자 살고 있지만 세일러를 기억하지 못할까봐 걱정된다는 것이다. 포브스가 할머니에게 말을 걸어보지만, 할머니는 A칩에 의해 조정된 듯 소녀Y의 존재조차 기억하지 못한다. 이 사실에 세일러는 슬퍼하지만 곧 기운을 차리고 식사를 하러 술집에 간다. 이곳에서 에마크를 만나게 된다. 그의 말에 의하면 테러리스트들이 A칩을 제거하기 위해 이곳에 왔다면서 시청에 가면 란디가 있다고 한다. 시청에서 란디와 이야기를 하면 내일 아침에 양동 작전을 실시할 테니 이 구역에서 적들을 무찔러달라고 한다. 그 틈에 테러리스트들이 마을 사람들의 A칩을 제거하겠다는 것이다. 다음날 아침, 뒷골목으로 가면 첫 전투가 시작된다. 이제 마을을 돌아다니면서 만나는 적들을 모두 물리치도록 하자.

시청에 가서 란디의 작전 내용을 듣자

적들은 하네스 라거(ハーネスラガー). 그러나 현재 레벨로 본다면 그리 강한 적은 아니므로 바람의 힘을 쓰지 않고도 충분히 이길 수 있다. 하지만 바람을 아낄 필요는 없으므로 한 전투에 한 번 정도는 써주도록 하자.

길을 막는 하네스 라거

술집에서 란디에게 이야기를 하면 작전이 잘 진행되고 있다고 한다. 그는 지휘관이 도망갔다며 그를 잡아달라고 부탁한다. 포브스 일행은 지휘관을 잡기 위해 자유의 문으로 향한다.

MEMO

자유의 문에서의 전투 상대는 이번 작전의 지휘관인 크림존(クリムゾン)이다. 강력한 전투 로봇이므로 바람의 힘을 이용하자. 기계이므로 번개 계통의 힘을 쓰는 파란 바람을 추천

전투 로봇 크림존

크림존과의 전투에 승리하면 에마크가 와서 포브스 일행을 칭찬한다. 포브스 일행은 호텔에서 하룻밤 쉰 후, 세일러의 집으로 간다. 이번에는 세일러가 직접 할머니와 이야기하면 할머니가 제정신으로 돌아와 있다.

할머니가 정신으로 차린 것을 기뻐하는 세일러

세일러를 두고 다시 떠나려는 포브스와 타로보. 그러나 세일러는 포브스를 따라갈 것을 결심하고 할머니께 나중에 다시 오겠다며 두 사람을 쫓아간다. 자유의 문에서 나가려는 포브스에게 달려와서 안기는 세일러. 이제 세 사람의 새로운 여행이 시작된다.

폴짝 뛰어서 포브스의 품으로~

MEMO

간혹 스토리상에서 중요한 아이템을 놓치면 그 스토리가 종료할 때 받을 수 있다. 즉, 아이템을 놓치더라도 이번 스토리에서 활용하지 못할 뿐, 다음 스토리에서 그 아이템을 쓸 수 있다는 의미이다.

놓친 아이템을 받자

VS BOSS 믹트런칼트

이번 적은 믹트런칼트(ミクトランカルト). 이놈은 변신술을 쓰는 희한한 로봇이다. 통상 공격을 하는가 하면 세일러로 변해서 회복 주문을 쓰고 때로는 타로보로 변해서 총을 쓰기 때문에 대책이 없다. 여기서는 공격이 최선의 방어다. 틈틈이 HP를 회복시키면서 바람의 힘이나 마법을 마구 쓰자. 멀리 집어던져서 타격 계통의 공격을 방지하는 것도 하나의 방법이다

믹트런칼트의 변신에 주의하자

제 17화. 맹세(誓い)

집으로 돌아와 친구들과 이야기를 하고 있으면 사회가 들어와서 풍술사를 찾는 사람이 있다고 말을 한다. 장로가 어떤 사람을 만나고 있다는 말을 들은 포브스는 장로를 만나러 간다. 그곳에는 검은 옷을 입은 어떤 사람이 있다. 그 사람은 칸가리안에서 온 사람으로 후기(フーギー)황제의 음모로부터 칸가리안을 구하기 위해 협조를 구하러 온 것이다. 포브스는 그에게 협조하기로 하고 우선 칸가리안으로 가기로 한다. 바람의 계곡 입구에 가서 검은 옷의 남자에게 말을 걸면 칸가리안으로 순간이동할 수 있다.

칸가리안

칸가리안에 도착한 포브스 일행. 검은 옷의 남자는 역사 자료관에 가서 동료를 만나라고 하면서 암호를 가르쳐준다. 제3에스컬레이터로 내려가서 역사 자료관에 가면 다른 남자가 있다. 이 남자에게 말을 걸면 다시 시청에 가서 동료를 만나라면서 다른 암호를 가르쳐준다. 시청에 가면 예전에 하수구에서 만났던 사람이 기다리고 있다. 이 사람은 칸가리안 왕의 신하인 에뮤로 그의 말에 의하면 현재 가짜 왕이 나라를 통치하고 있다고 한다. 그리고 예전에 하수구의 감옥에서 구해준 사람이 바로 진짜 왕으로 자신들이 말리는 것도 마다하고 단독으로 성에 잠입했다고 한다. 포브스 일행은 왕을 구해주기로 하고 일단 호텔로 가서 하룻밤을 묵는다. 다음 날 아침, 옛 성벽의 하수구로 성안에 잠입한 포브스 일행. 비밀통로를 통과하면 왕궁의 옷장으로 나오게된다.

MEMO

이곳 비밀통로는 아주 쉬운 던전이라서 지도를 표시하지 않았다. 그냥 보이는 문으로만 가기만 하면 되므로, 결코 길을 잃어버릴 염려는 없을 것이다.

왕궁 내부

이제 진짜 왕을 찾아내자. 지도를 보면서 우선 노란 바람을 만나러 가자. 그곳에서 노란 바람은 카레라이스를 열심히 먹고 있다. 그는 아주 배부르게 먹었다며 그 때의 약속을 지키기 위해 함께 행동하겠다고 한다. 이제 궁전을 돌아다니면서 왕을 만나러 가자. 왕이 두 명이 있을 것이다. 물론 한 명은 가짜다. 두 왕이 서로 싸우다가 한쪽이 정체를 드러내면서 포브스 일행과 겨루게 된다.

왕궁 내부구조

출발

목적지

전 투

전 투

※ ↔ 출입구

보 보물상자

승리하면 란디가 들어와서 다같이 이야기를 한다. 그리하여 진짜 왕이 다시 나라를 다스리고 란디가 뒷골목을 통치하게 된다. 일행이 정면의 문으로 나가려고 하면 한 사람이 들어와서 하네스군이 이곳으로 미사일을 발사했다는 말을 전한다. 밖으로 나가면 정말로 미사일이 날아오고 있다. 이 때, 타로보가 몸을 날려 미사일의 하강 속도를 줄이고 포브스가 남색 바람의 힘으로 미사일을 폭파시키는데 그 바람에 타로보도 함께 폭파된다. 세일러에게 이 이야기를 하면 침울한 표정으로 호텔로 돌아가자고 한다. 지난 번에 테러리스트와 함께 있던 박사가 나타나는데 때마침 타로보의 부품이 떨어진다. 고대 유적의 일부인 듯한 이 부품은 손상을 입지 않은 것 같다. 박사와 포브스는 이 부품을 토대로 타로보를 다시 제작하여 이전보다 더 강한 모습으로 부활하게 된다!

미사일을 막는 타로보

긴급! 타로보 복구 작업!

제 18화. 강철의 단지(鋼鐵の樽)

친구들과 이야기하고 있으면 어떤 사람이 포브스에게 편지가 왔다는 말을 전한다. 편지는 항아리 같은 것에 들어있으며 보낸 사람은 크에스 공주라는 것이다. 공사 현장에 가보면 정말로 단지가 하나 있는데 표면에 크에스가 보냈다는 글이 새겨져 있다. 스패너로 두들겨보기도 하고 온갖 열쇠로 열려고 하지만 전혀 열리지 않는다. 이 때, 세일러의 줄시계가 빛나면서 포브스는 크에스를 만나러 가게 된다.

문제의 강철 단지, 스패너로 두들겨 보는데…

바람의 계곡(과거 세계)

다시 과거 세계로 오게된 포브스. 도장에서는 사스케가 크에스를 훈련시키고 있다. 훈련이 끝나면 크에스는 자기 방에서 옷을 갈아입는데 이 때, 포브스가 나타난다. 사스케와 크에스로부터 현재의 상황을 들은 포브스는 크에스에

게 협조하기로 한다. 포브스는 크에스에게 강철의 단지에 대해 물어보지만 잘 모르겠다고 한다. 크에스는 아쇼카 군단을 무찌르러 가기 전에 아로마 왕국과 마을, 그리고 바람의 계곡을 어떻게든 마무리 짓지 않으면 자기들이 싸우러 간 뒤에 이곳들이 위험하다고 말한다. 그래서 그들은 바람의 계곡에 결계를 치고 마을을 돌면서 뒷일을 부탁한 뒤, 이곳을 떠난다.

아로마 성

룰렛 게임을 지나면 아로마 성에 도착한다. 성에 들어가서 안에 있는 사람들에게 말을 걸면 크에스가 각 사람들에게 임무를 부여한다. 크에스는 오늘부로 아로마 왕가의 역사를 끝내고 아쇼카를 쓰러뜨리러 간다고 한다. 그리고 각 신하들에게 아로마의 사람들을 바람의 계곡으로 피난시키고 성을 폭파할 것을 명령한다. 이에 신하들은 눈물을 머금고 목숨바쳐 임무를 수행할 것을 맹세한다.

여기서 한 가지 주목할 만한 이벤트가 발생한다. 어떤 장소에 가서 보물상자를 열면 람프가 등장하는데, 그는 이곳에서 계속 살 거라고 말한다. 즉, 위험 속에서도 자신의 능력으로 사람들을 돕겠다는 것이다(문어족은 위험에 민감하다고 한다). 이 때, 크에스가 람프에게 한 가지 부탁을 한다. 먼 훗날에 아로마에 풍술사가 다시 나타나면 그에게 바람의 계곡의 지도를 주라는것이다. 그 풍술사의 이름은 포브스라고 하면서 옆에 있는 보물상자에 지도를 넣는다. 이 이벤트가 바로 제 6화의 아로마 성 흔적에서 람프의 이야기가 된다.

아로마 성을 떠나는 일행

이제 아쇼카 토벌을 위한 여행이 시작된다. 일단 근처에 있는 리비드에 가서 그곳 주민들을 구하기로 한 일행은 룰렛으로 리비드로 향한다.

리비드

리비드에 온 일행은 마을을 돌아다니면서 적들을 쓰러뜨린다. 첫 전투는 술집에서 술에 취한 원숭이들과 싸우는 것. 이 전투를 계기로 아쇼카와의 전투가 시작되는 것이다. 온 마을을 돌아다니면서 아쇼카의 병사들을 해치우자.

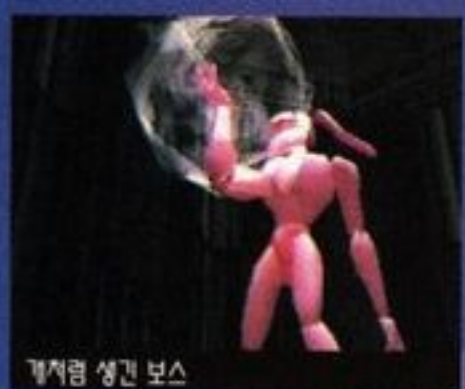
MEMO

이곳에는 가는 곳마다 병사들이 있다. HP가 반 이하로 내려가지 않는 한 회복시키지 말자. 싸움을 많이 하면 레벨이 올라가므로 자동적으로 채워지게 된다. 마법, 바람 등을 활용해도 좋고 정공법으로 싸워도 좋다. 좋아하는 스타일로 맘껏 싸우자.

가는 곳마다 있는 병사들을 모조리 쫓아내자!

마을을 돌아다니던 일행은 이 마을을 지배하던 녀석이 고대문명 연구소에 숨어있다는 정보를 얻는다. 그곳에 들어가서 왼쪽 위에 있는 개처럼 생긴 보스를 클릭하면 보스와의 전투가 일어난다.

VS BOSS 개(?)

적은 순발력이 뛰어나고 파워도 있다. 사스케로 하여금 앞에 나가서 육탄전을 벌이고 포브스는 바람으로, 크에스는 바람과 마법으로 싸우도록 하자.

개처럼 생긴 보스

한편, 후기 황제와 류트는 리비드가 자신들의 품에서 벗어났다는 보고를 받는다. 이 말을 들은 류트는 다른 작전을 펼친다고 하는데…

제 19화. アショカの脅威 (아쇼카의 위협)

룰렛-바사라 장군을 쓰러뜨려라!!(バサラ将軍を倒せ!!)

리비드에 있던 아쇼카의 부하들을 물리친 크에스 일행은 아쇼카 제 2군단인 바사라 장군의 부대가 이쪽으로 향한다는 말을 듣고 본대를 기습하기로 한다. 우선은 룰렛으로 그가 있는 곳까지 가도록 하자. 이곳은 12번 이내로 골인해야 한다. 실패하면 다시 처음부터 시작하게 되므로 잘 조절해서 가도록 하자. 골인하면 바사라가 있는 곳에 도착하여 먼저 기습을 할 수 있다. 크에스 일행과 바사라의 3대 1의 대결. 그는 류트 다음으로 강한 만큼 대단한 힘과 HP를 소유하고 있다. 바람의 힘을 십분 활용하여 싸우면 충분히 이길 수 있을 것이다. 이 전투에서 승리하면 바사라는 일단 군대를 이끌고 철수하여 리비드를 구할 수 있다. 어떤 사람이 와서 근처에 버스가 있다고 말한다. 일행은 이 버스로 칸가리안까지 가기로 한다.

MINI GAME

버스로 사막을 질주하는 게임. 첫 미니게임이었던 경찰차와 똑같은 형식이다. 가속, 회전, 브레이크는 일체 없고 단지 방향키로 좌우 조절만 해서 가면 된다.

사막을 달리는 버스

칸가리안

길가는 사람들에게 얻은 정보로는 아쇼카 군들은 성안에 집결하여 방어태세를 갖추고 있다고 한다. 일행은 술집에 가서 작전을 세운 후, 성안으로 들어가기로 한다. 이 때, 포브스가 예전에 갔었던 비밀통로를 기억해내고 그쪽으로 가자고 제안한다. 일행은 그쪽을 통해 성으로 잠입한다. 그런데 칸가리안 왕이 건설현장에 숨어있다는 말을 듣고 그를 만나서 비밀통로의 열쇠를 얻는다.

이제 성벽 안으로 들어가자. 내부는 제 17화의 성 내부구조와 동일하다. 다만 이번에는 통로 도중에 있는 사다리로 올라가면 된다. 이제 성으로 들어가서 적의 보스를 쓰러뜨리자!

VS BOSS 사로메 총독

이번 상대는 사로메 총독(サロメ総督)으로 여자다. 적의 특기는 카드 마법. 잘 보면 전투 중에 카드에 열심히 원가를 적는데, 이 카드를 던지면 마법과 같은 효과를 발휘한다. 이번 시대는 모두가 풍술사들이므로 아낌없이 바람의 힘을 사용하자.

사로메 총독은 강력한 마법을 사용한다

사로메 총독을 쓰러뜨리면 아쇼카 군이 후퇴를 하고 일행은 왕으로부터 감사의 말을 듣는다.

왕궁의 내부지도

출입구 B
출입구 A
(목적지)
전투
전투
전투
열쇠
출발
출입구 A
출입구 B
열쇠
전투

제 20화. 인간의 존엄(人間の尊嚴)

일행은 아쇼카 본국으로 잠입하려고 한다. 그런데 칸가리안에 류트의 편지가 와 있다. 편지에는 자신들에게 반항하는 마을을 전멸시킬 것이며 그 첫 번째 대상으로 소돔의 마을을 공격한다는 내용이 써여 있다. 이에 크에스 일행은 소돔을 지킨 다음, 아쇼카 본국으로 가기로 한다. 이 시대에는 남색 바람으로 소돔에 갈 수 없으므로 별 수 없이 걸어가야만 한다. 룰렛으로 12번 이내에 골인하지 못하면 다시 처음부터 해야 한다.

소돔

소돔에 도착하면 곧바로 전투가 시작된다. 정문에서 일행을 기다리고 있는 것은 아쇼카의 암살부대. 그러나 포브스로 하여금 이곳에 있는 대포로 이들을 공격하게 하면 어려움 없이 이길 수 있다.

이 녀석들이 아쇼카의 암살부대이다

의장에게 가서 앞으로의 일을 상의하는 포브스 일행. 의장은 지난 번의 사건을 계기로 아쇼카에게 반기를 들고 있다. 현재 술집 지하가 작전사령부가 되었는데 그곳에서 미하엘을 만나보라고 말해준다. 이제 술집으로 가자. 술집 지하로 들어가서 이야기를 들으면 미하엘은 구청에 가있다고 한다. 화살표를 따라 구청으로 가서 미하엘과 이야기를 나누자. 미하엘과 이야기하는 도중, 바사라의 군단이 이곳으로 오고 있다는 정보가 들어온다. 일행은 가는 도중에 바사라의 군단이 인질을 데리고 있다는 말을 듣는다. 그러나 강철의 문에 가보면 그는 인질이 아니라 바사라의 편지를 가져온 것이었다. 그 편지에는 아쇼카 방법은 잘못되었으며 자신은 더이상 아쇼카를 따르지 않을 테니 앞으로의 일을 상의하자는 내용이 써여 있다.

미하엘과 이야기를 나누자

다음 날 아침, 바사라를 만난 일행은 그와 이야기를 한다. 그는 평화를 사랑하는 사람으로 한때는 아쇼카가 세상을 평화롭게 만든다고 믿었다고 한다. 그러나 그것이 잘못된 것임을 깨닫고 이제 그의 지배를 벗어나기로 했다고 한다. 그의 군대는 항시 아쇼카 군단의 주위에 위치하고 있으므로 아쇼카의 군대가 출동할 기미가 보이면 견제하는 식으로 군대의 출동을 저지하겠다고 한다. 즉, 피를 흘리지 않는 싸움을 한다는 것이다. 그런데 류트가 그에게 사악한 마법을 걸어서 그가 마음속으로 아쇼카에게 반역을 품자, 갑자기 그의 몸이 괴물로 변하면서 크에스 일행을 공격한다.

> **MEMO**
>
> 괴물로 변한 바사라. 적이기는 하지만 죽이기에는 정말 아까운 사람이다. 근거리 공격을 주로 하므로, 일단 멀리 던져 놓고 원거리 공격으로 승부하자. 붉은 바람이 상당히 효과적이다.
>
> 괴물로 변한 바사라

바사라에게 이기면 그는 자신이 마법이 걸려있었다고 이야기를 한다. 그는 자기 딸에게 자신이 괴물로 다시 변하기 전에 죽여달라고 한다. 딸은 눈물을 흘리며 아버지를 칼로 찔러서 영원히 잠들게 만든다.

바사라와의 평화 상담

이제 의장의 저택에 가서 이야기를 하면 의장과 미하엘이 마을을 구해줘서 고맙다는 말을 전한다. 그러나 크에스는 류트와 법왕을 쓰러뜨리지 않으면 이 싸움은 끝나지 않음을 확인한다.

제 21화. 류트 반란(リュート反亂)

룰렛으로 아스카에 도착하면 바로 전투모드에 들어간다. 대적 상대는 풍기(風機)라는 로봇. 아쇼카 군단내에 10대가 배치되어 있는 풍기는 강력한 전투력을 가진 전투 로봇이다. 이 녀석을 쓰러뜨리지 않고는 전진할 수 없다!

이것이 풍기. 강적이다

마을을 돌아다니면서 사람들에게 아쇼카에 대한 이야기를 듣자. 교회로 가서 그곳 사람들과 이야기를 나누면 드디어 법왕이 있는 궁전에 갈 수 있다. 궁전에 들어가면 우선 보고서를 읽어보자. 아쇼카 군이 거의 멸망상태라는 것을 알 수 있다. 그리고 류트 앞으로 온 보고서에 의하면 비상 식량을 성의 지하에 숨겨 놓았다고 한다. 류트가 지하에 있을 거라고 판단한 일행은 지하로 들어가는 입구를 찾기로 한다. 이곳에서 감옥 안에 있는 주황색 바람을 구해주면 동료가 되어 준다. 단, 이 바람은 사스케의 바람이 된다. 감옥 옆의 문으로 나가면 법왕이 있는 곳으로 갈 수 있다. 그와 이야기를 하면 그는 목숨만 살려주면 전쟁을 그만하겠다고 한다. 그 때, 법왕의 뒤에서 류트의 로봇이 나타나 법왕을 죽이고 만다. 법왕은 류트의 꼭두각시에 불과했던 것이다. 이제 이 로봇을 물리치고 류트를 찾으러 가자!

근육파 바람인 주황색 바람

> **MEMO**
>
> 이번 전투의 적은 다릴(ダリル). 그들의 기관총 원거리 공격은 위력이 별로 없으니 집어 던져서 장거리 공격을 하자. 사스케는 지금 막 얻은 주황색 바람을 쓰는 것도 좋다.
>
> 이것이 주황색 바람의 힘이다

제 22화. 악마의 기계 풍기(惡魔の機械 風機)

법왕이 죽자, 일행은 류트를 찾으러 가기로 한다. 지하실에서는 총 4대의 풍기와 싸우게 된다. 풍기와 싸우던 일행은 우연히 풍기의 설계도를 입수한다. 크에스는 무서운 살인 기계를 만든 박사를 용서할 수 없다면서 류트를 찾기에 앞서 이곳 어딘가에 있을 박사부터 찾기로 한다.

> **MEMO**
>
> 이곳 지하 4층의 풍기는 흩어져 있는 풍기의 잔해를 이용해서 공격하면 훨씬 수월하다. 마지막에 윌드 키(ウイルドキー)를 입수하면 박사의 방으로 갈 수 있다. 도중에 나오는 다른 적들은 모두 약한 녀석들이므로 걱정할 필요는 없다.

박사의 방에 도착하면 두 가닥의 전류가 일행과 박사 사이를 가로막는다. 전류를 발생시키는 기계를 부수고 박사에게 따끔한 맛을 보여주도록 하자.

> **MEMO**
>
> 전류 때문에 박사에게 공격을 할 수 없다(바람을 써도 안된다). 박사는 컴퓨터를 써서 공격을 하므로 재빨리 좌우의 기계들을 파괴해야 한다. 어설픈 원거리 공격보다는 무조건 타격으로 공격을 하자. 기계를 파괴한 후, 박사를 한 대 때리면 쓰러진다.
>
> 고압전류 발생!

제23화. 역사가 바뀌는 날 (歷史の變わる日)

이제 남은 일은 류트를 쓰러뜨리는 일뿐이다. 크에스가 포브스에게 강철의 단지에 대해 이야기를 한다. 그것은 크에스의 친구가 묻어 놓은 것으로 자신이 열쇠를 갖고 있다면서 포브스에게 열쇠를 준다. 그리고 예전에 포브스가 떨어뜨린 크에스의 그림책을 돌려준다. 그 책에는 크에스와 사스케가 류트와 싸워서 같이 죽는다는 내용이 나와 있다. 그러나 책을 읽은 크에스와 사스케는 그 책에는 포브스가 나오지 않는다면서 오늘이 바로 역사가 바뀌는 날이라고 말한다. 두사람은 포브스를 혼자 놔둔 채, 옆방에 잠시 들어갔다가 나온다.

MEMO

이제 배리어가 쳐져 있던 곳으로 가자. 전류를 발생하는 기계를 파괴시켰기 때문에 방어막이 해제되어 밑으로 내려갈 수 있다.

계단을 계속 내려가면 예전에 왔었던 지하의 바깥으로 나온다. 공룡이 있었던 자리에는 한 대의 풍기와 각각 3마리의 마수생물(魔獸生物)이 있다. 이들을 물리치고 앞으로 나아가면 코어럼 공주가 있었던 곳에서 류트가 기다리고 있다. 놀라운 점은 옛날 라브리 마을에서는 호수를 배로 건넜으나, 지금 이곳에는 다리가 놓여 있다는 것이다. 200년 세월 흐름을 실감나게 해주는 장면이다. 류트와 만나면 크에스가 류트와 이야기를 하여 그의 힘의 비밀을 알아낸다. 그것은 이곳에서 발생하는 검은 가스를 마시면 어떤 사람은 능력이 높아지고 어떤 사람은 처음 보는 사람에게 죽을 때까지 복종하게 된다는 것이다. 류트는 크에스에게 가스를 마시고 능력을 올려서 자신과 함께 세상을 지배하자고 한다. 이 말에 화가 난 크에스는 류트와 대결을 펼친다!

VS BOSS 로봇

포브스, 크에스, 사스케 VS 류트. 류트는 마법과 타격을 모두 쓸 수 있지만, 그래도 타격보다는 마법이 약한 편이다. 거리를 유지하고 공격하도록 하자.

막판 대결에서 류트에게 승리했지만 류트는 새로 제작한 풍기를 타고 다시 나타난다. 이름하여 풍기 커스텀(風機カスタム). 이 풍기를 쓰러뜨리면 그야말로 역사가 바뀌는 날이다!!

신형 풍기인 풍기 커스텀

VS BOSS 풍기에 탄 류트

풍기에 탄 류트는 온갖 바람으로 공격하도록 하자. 장소가 좁은 만큼 커다란 풍기를 집어 던져도 별로 효과는 없다. 체력이 낮아지면 크에스의 마법으로 회복시켜주도록 하자.

바람의 힘을 받아라!!

이 전투에서 승리하면 류트는 풍기를 조정하여 검은 안개가 봉인된 바위를 지상으로 날려버리려고 한다. 그렇게 되면 검은 가스에 의해 제2, 제3의 류트가 나타나게 된다. 크에스는 사스케와 함께 바람의 결계를 쳐서 바위를 다시 봉인하자고 한다. 류트가 자폭하자, 바위가 위로 들리면서 그 밑에서 용암이 뿜어져 나온다. 크에스가 포브스의 남색 바람을 불러내서 포브스를 안전한 곳으로 보내 달라고 하자, 남색 바람이 포브스를 다른 곳으로 이동시킨다. 결국 크에스는 사스케와 함께 결계를 치면서 용암속으로 사라짐으로 해서 역사는 바뀌지 않게 된다….

바람의 계곡(현실 세계)

집으로 돌아온 포브스, 크에스에게 받은 열쇠로 옆에 있는 강철 단지를 열자. 자동적으로 안에 있는 편지를 읽게 된다.

친애하는 포브스에게

지금 류트와의 싸움을 앞두고 이 편지를 쓰고 있어. 이번 싸움에서 나와 사스케는 포브스 세계의 역사처럼 목숨을 잃게 될 거야. 하지만, 그것은 우리에겐 기쁜 일이야. 왜냐면 야쇼카를 멸하고, 류트 쓰러뜨리는 일도 역사에 정해져 있으니까. 이것으로 우리의 사명을 다할 수 있는 거야.

반대로, 역사를 바꾸려고 하다가 자칫 놈들이 성공하는 결과만큼은 피해야 해.

그래서, 우리는 역사대로 죽기로 한 거야. 지금까지 도와준 포브스에게는 정말 고맙게 생각하고 있어. 힘을 빌려주는 바람에 대해서도 이야기하고 싶었고, 사스케의 검술도 가르쳐주고 싶었어. 하지만, 우리들에게는 시간이 없어.

정말로 고마워. 포브스. 네가 미래에서 와준 덕택에, 언제나 열심히 할 수 있었어. 네가 있다는 사실을 확신함으로써, 우리가 하는 일이 헛된 것이 아님을 알 수 있었어. 정말로 고마워.

-크에스

제24화. 하네스 잠입 (ハーネス潛入)

크리스마스가 다가오는 계절이다. 포브스와 친구들은 크리스마스를 기념하여 전나무를 심기로 한다. 미래에 크리스마스 트리가 되도록…. 세일러의 집이 꽃집이므로 그곳에서 전나무의 묘목을 받아오기로 한다. 포브스와 세일러, 타로보가 묘목을 받아오고 그동안 아빈과 람프가 묘목을 묻을 장소를 찾기로 한다. 자, 남색 바람을 불러서 단번에 소돔까지 날아가자!

소돔

할머니에게 이야기를 하면 세일러가 아주 반가워한다. 그리고 그곳에서 케이크를 먹고(먹는 장면은 나오지 않는다) 묘목을 받아온다. 이제 다시 바람의 계곡으로 가자.

집으로 돌아오면 아빈과 람프가 마을 구석의 공터에 묘목를 심자고 한다. 다같이 그곳에 간 후, 나무를 묻기로 한다. 인원은 6명이나 되지만 포브스가 혼자서 (그것도 손으로) 땅을 판다. 묘목을 심은 순간, 장로가 나타나 하네스의 병사가 마을에 쳐들어 왔다고 한다. 급히 계곡의 입구로 간 포브스 일행이 발견한 것은 군대가 아니라 탈영병이었다. 그는 자신이 하네스 군의 라디스 박사(ラディス博士)라고 하면서 후기 황제의 새로운 계획에 대해 설명을 해준다. 거대한 위성을 쏘아 올려서 A칩을 위성으로 조정한다는 것과 그 주파수는 A칩을 부착하지 않은 사람에게는 치명적인 상처를 준다는 것이다. 그 위성은 크리스마스 이브에 하네스 본국에서 발사된다고 하면서 하네스 통행권을 준다. 이 때, 람프가 와서 아빈이 쓰러졌다는 소식을 전한다. 일행은 급히 공터로 가서 아빈의 상태를 본다. 안정을 취하면 괜찮을 거라는 말에 뒷일을 장로에게 맡기고 일행은 위성 발사를 저지하기 위해 하네스 제국으로 향한다.

흙을 파는 포브스

칸가리안

터미널에 도착한 일행은 우선 테러리스트들을 만나서 하네스 제국에 대한 정보를 얻기로 한다. 에스컬레이터로 타고 호텔로 간 일행은 테러리스트들을 만나러 간다. 본부에 도착하면 우선 에마크에게 말을 걸자. 그의 말에 의하면 그들도 위성의 발사 저지하기 위해 하네스에 가기로 했다고 한다. 이미 란디가 선발대를 이끌고 하네스로 갔으며 에마크는 레놀 박사가 만들고 있는 비밀병기가 완성되면 그것과 후발대를 이끌고 하네스로 갈 예정이라고 한다. 비밀병기에 대한 내용은 박사에게 직접 들으라면서 먼저 출발해서 란디를 만나라고 한다. 만나는 장소는 하네스 제국의 술집. 안으

로 들어가서 박사에게 말을 걸면 비밀 병기에 대해 말을 해준다. M칩이라 불리는 이 병기를 사용하면 마력이 평상시의 100배가 된다고 한다. 이제 밖으로 나가서 에스컬레이터를 탄 후, 동쪽 터미널로 가자. 하네스로 가는 길에는 경비가 엄하기 때문에 어쩔 수 없이 돌아서 가야 한다. 여기서 골인하면 하네스에 도착하게 된다.

하네스

입구의 경비에게 라디스 박사에게 받은 통행권을 보여주면 무사통과. 큰길에 들어서면 갑자기 노란 바람이 나타나서 어딘가에서 주황색 바람의 소리가 들린다면서 다시 사라진다. 이것은 나중에 생각하기로 하고 란디를 만나러 술집으로 가자. 란디에게 이 도시에 바람이 있을 지도 모른다는 이야기를 하자. 란디는 9시 반에 출동을 해야 하므로 그 전에 바람을 찾아보라고 한다. 일행은 주황색 바람을 찾으러 길을 떠난다. 우선 가게에 들러서 필요한 물품을 구입한 후, 시계탑으로 가자. 그곳에 도착하면 다시 노란 바람이 나타나서 이 시계탑 안에서 주황색 바람의 소리가 들린다고 한다. 곧이어 탑을 지키는 하네스의 병사들과 전투가 개시된다. 전투에서 이기면 시계탑 안으로 들어가자. 병사들이 또 덤빈다. 그들을 이기면 다시 노란 바람이 나타나서 주황색 바람이 시계탑의 꼭대기에 있다며 먼저 가 있겠다고 한다. 도중에 엘리베이터가 고장이 나서 멈추지만, 타로보가 받침이 되고 포브스가 천장을 열어서 위로 올라가게 된다. 이제 앞에 보이는 벽을 부수고 안으로 들어가면 주황색 바람이 매달려서 추위에 떨고 있고 일행의 등뒤로 트윈 헤드 메어(ツインヘッドメア)가 공격해온다!

잡혀 있는 주황색 바람

VS BOSS 트윈 헤드 메어

트윈 헤드 메어는 강력한 타격을 자랑하는 적이다. 게다가 간혹 마법을 쓰기도 하므로 주의해서 대처해야 한다.

강력한 타격에 주의

아스라 발사 기지

기지에 도착하면 한 사람이 쓰러져 있다. 그에게 말을 걸면 란디를 부탁한다는 말을 남긴 채 죽고 만다. 그 후에 기지 정문을 지키는 미스트 콘(ミストコーン)이 공격해온다. 이들을 무찌르면 드디어 기지에 잠입하게 된다.

MEMO

목표 지점까지 신속하게 가도록 하자. 우선 2층에 올라가면 만나는 가드레스기어(ガードレスギア)는 회복마법을 사용하므로 속공으로 해치워야 한다. 그리고 데드워커(デッドウォーカー)는 몸통 박치기가 주특기이므로 가능한 거리를 유지해서 공격하자. 참고로, 2층 방에 보면 리프트가 2개인 방이 있다. 이곳에서는 플레이어가 보았을 때 왼쪽에 있는 리프트를 먼저 타서 방들을 다 탐험한 다음, 다시 돌아와서 오른쪽의 리프트를 타도록 하자.

데드 워커, 박치기에 주의하자

목표 지점에 도착하면 바닥에 란디가 쓰러져 있고 아빈이 인질로 잡혀있다. 적은 바로 라디스 박사. 그는 거짓으로 도망온 척 하면서 사실은 포브스를 이곳으로 유인해 온 것이다. 포브스 일행은 위성의 발사가 1주일 후라는 사실을 라디스로부터 알아낸다. 이 때, 인질이었던 아빈이 밧줄을 풀고 라디스의 총을 빼앗아 라디스를 쏘지만 빗나간다. 화가 난 라디스는 컴퓨터에게 아빈을 쏘라고 명령하자, 아빈이 총을 맞고 쓰러진다. 이제 라디스를 결코 용서할 수 없다!! 포브스 일행은 라디스와 전투를 벌인다.

VS BOSS 라디스 박사

라디스 박사가 의외로 강해서 검 공격에 마법까지 사용한다. 이번에도 바람의 힘을 활용해서 적을 쓰러뜨리도록 하자. 타로보는 새롭게 생긴 미사일로, 세일러는 회복마법과 공격 마법을 번갈아 사용하자.

라디스 박사, 박사치고는 꽤 강하다

이 전투에서 이기면 라디스가 도망가버린다. 아빈은 지난 번에 심었던 전나무 묘목 옆에 자기를 묻어달라는 유언을 남기며 죽음을 맞이한다.

제 25화. 성스러운 밤(聖夜)

일행이 시계탑에서 나오면 시계탑 광장에서 후기 황제의 입체영상이 나타나 내일 새벽 0시에 위성 아스라를 쏘아 보낸다고 경고한다. 즉, 오늘 중으로 어떻게든 위성 발사를 저지해야 하는 것이다. 란디를 만나기 위해 술집으로 온 일행은 작전상 착오가 발생하여 란디가 먼저 갔다는 말을 듣는다. 착오란 다름아닌 비밀병기의 완성이 늦어져서 에마크가 아직 도착하지 못했다는 것이다. 이제 서둘러 따라가야 한다. 동문으로 가면 스노우 보드가 한 대 있다. 이걸 타고 쫓아가자.

MINI GAME

스노우 보드 타기. 전과 마찬가지로 방향키를 조정하기만 하면 된다. 눈길이라서 잘 미끄러지므로 조심해서 가자. 장애물에 부딪쳐도 아무런 손상이 없는 것은 다른 미니 게임과 동일하다.

흰눈 사이로 썰매를 타고~

제 26화. 비경(秘境)

집으로 돌아온 포브스 일행. 친구 아빈의 죽음으로 인해 포브스는 계속 침울해하며, 때때로 아빈의 환상을 보기도 한다. 겨우 기운을 차린 포브스는 아스라 발사 저지를 위해 하네스로 가기로 하고 그 전에 마지막으로 아빈의 묘에 들린다. 그 때, 아빈의 영혼이 나타나 포브스에게 자신의 복수가 아니라 세상의 평화를 위해 싸워달라고 말을 한다. 일행은 굳은 결심을 하고 하네스로 가기로 한다.

포브스에게 메시지를 전하는 아빈의 영혼

칸가리안

칸가리안의 테러리스트 본부에 간 포브스 일행. 우선 에마크의 이야기를 듣자. 그의 말에 의하면, 란디가 미완성인 M칩을 부착하고 홀로 하네스로 갔다는 것이다. 다른 사람들은 M칩을 부착한 란디의 도움이 될 수 없지만 포브스 일행이라면 큰 힘이 될 거라며, 가서 란디를 도와달라고 한다. 화살표를 따라 안으로 들어가서 사람들과 이야기 한 후 다시 나와서 에마크에게 말을 걸면 란디가 하네스에 가기에 앞서 럭키(ラッキー)라는 마을에 갔다고 한다. 일행은 란디를 만나기 위해 럭키로 향한다.

럭키 마을

룰렛을 통해 럭키 마을에 도착한 포브스 일행. 언어가 다른 관계로 포브스와 세일러는 말이 통하지 않지만 신기하게도 타로보는 럭키 마을의 말을 할 줄 안다. 결국, 통역을 타로보에게 맡기기로 하고 마을로 들어간다. 마을에 들어가면 최대한 많은 사람들과 이야기를 나누자.

이상하게 생긴 마을 사람들

마을 언덕에 가면 거대한 로봇이 한 대 있고,그 앞에 신부 같은 사람이 한 명 있다. 그는 하늘의 사자가 내려오면 거신이 부활한다면서 거신의 이름은 로드스(혹시 '로드스 전기'와 연관이…?) 라고 한다. 이제 화살표를 따라 나가면 족장의 집으로 가게 된다. 족장의 집에 가면 집 앞에 어떤 사람이 서 있다. 그에게 말을 걸면 란디에게 받은 테입이 있다며 포브스에게 준다. 그것을 들어보면 '한 발 먼저 샴바라(シャンバラ)에 간다'는 말과 함께 샴바라 성의 첫 번째 방에 다시 메시지를 남겨 놓겠다는 메시지가 나온다. 족장에게 그 이야기를 하면 샴바라로 가기 전에 신의 온천에 가서 몸을 청결히 해야 한다고 말한다. 밖으로 나와 화살표가 지시하는 대로 가면 신의 온천에 갈 수 있다. 신의 온천에서 목욕을 한 후, 삶의 다리로 가서 그곳에 있는 사람에게 말을 걸면 하마를 빌려준다. 이 하마를 타고 샴바라로 가자!

MINI GAME

하마를 타고 여행하는 게임. 이 미니 게임은 ○버튼을 누르면 앞으로 전진한다. 방향키로 좌우를 조절하여 앞의 장애물을 피해 나아가면 된다. 장애물에 걸리면 앞으로 나아갈 수 없으며 떠내려오는 통나무 같은 것에 걸리면 뒤로 밀려나므로 잘 피해 가도록 하자.

하마를 타고 여행을~

샴바라

샴바라로 가는 길목에서 포브스 일행은 녹색 바람을 만난다. 그녀는 자연을 사랑하는 치유의 바람이라고 자신을 소개한다(녹색 바람은 전투시 아군 전원 회복의 힘을 가지고 있다). 싸움을 싫어하는 그녀는 포브스와 동행하지 않으려고 하지만, 평화를 위해 어쩔 수 없이 싸운다는 세일러의 말에 동의하여 합류한다. 이윽고 샴바라 성에 도착한 일행. 첫 번째 방에 들어가면 란디가 갖다 놓은 테이프가 있다. 테이프에는 이곳이 아스라 발사 기지이며 자신은 아스라 본체를 파괴하기 위해 지하로 내려갈 테니 포브스는 옥상으로 올라가서 태양열 충전 기계를 파괴해달라는 내용이 녹음되어 있다. 둘 중 하나만 성공해도 아스라의 발사는 막을 수 있는 것이다. 이제 탑의 꼭대기에 올라가도록 하자. 각 층의 전투에서 승리하지 않으면 다음 층으로 올라가는 열쇠를 얻을 수 없다는 점을 알아두자!

미로 같지만 기억을 잘 해두면 엇갈리지 않는다

MEMO

마지막 태양의 문 열쇠는 의외로 얻기 쉽다. 위쪽으로 올라가서 그곳에 있는 사람에게 말을 걸자. 그러면 그가 '난 실비님을 좋아하는데 너희는 어때?' 하고 묻는다. 싫어한다고 대답하면 열쇠를 얻을 수 없다(다시 물어보아야 한다). 좋아한다고 대답하면 '그럼 열쇠를 줄테니까 가서 잠깐 보고와' 라고 말하면서 열쇠를 건네준다(바보아냐?).

열쇠를 그냥 건네준다

태양의 문을 열고 들어가면 아까 열쇠를 준 사람이 말한 대로 실비가 있다. 포브스 일행이 들어온 것에 대해 놀라는 실비. 그러나 곧 정신을 차리고 포브스 일행에게 공격을 가한다!

VS BOSS 실비

보스 중에 가장 많이 등장하는 실비. 그러나 그녀는 등장할 때마다 실력이 향상되고 있다. 특히 이번에는 장난이 아니다. 접근전은 절대로 안되며 근접해오면 타이밍을 잘 맞추어서(먼저 공격할 수 있게) 최대한 멀리 집어던지자. 그런 다음, 바람과 마법, 빔 건 등의 원거리 공격을 해야만 이길 수 있다.

다시 나타난 실비

전투에서 승리하면 실비는 또 억울해한다. 그러나 싸우고 있던 틈에 에너지 보충이 끝났다며 재빨리 달아나 버린다. 그 말에 놀란 포브스 일행은 서둘러 지하로 내려간다. 실비가 떨어뜨리고 간 제1게이트의 열쇠로 내려가도록 하자. 제1게이트를 통과하여 밑으로 내려가면 길이 위층과 같은 형식으로 계속 이어진다. 마지막에 최종 게이트를 통과하면 그곳에 라디스 박사와 란디가 있다. 포브스 일행이 도착하자, 라디스는 창문을 깨고 달아나고 란디는 그 뒤를 좇는다. 이윽고 깨진 창문에서 라이프 스토퍼(ライフストッパー)가 나타나서 포브스 일행을 가로막는다. 재빨리 해치우고 라디스 박사를 쫓아가자!

MEMO

보스전 다음에 나타나는 적 또한 흔히 있는 스타일은 아니다. 어쨌거나 이 라이프 스토퍼는 앞서서 몇 번 싸웠던 데스 워커의 개량형으로 데스 워커보다 3배정도 강하다. 특히 이 녀석들의 몸통 박치기는 정말 가공할 위력을 자랑한다

어째서 보스전 다음에 나오는 거지?

라디스 박사는 좁은 통로에 있는 문으로 들어가고 란디가 바로 뒤를 따라 들어간다. 란디가 들어가자, 강철로 된 문이 닫혀 버린다. 쫓아 들어가려고 한 포브스 일행 뒤에서 실비가 쫓아온다.

이 때, 아스라 발사의 카운트다운이 시작된다. 후기 황제의 영상이 나타나서 라디스에게 임무 수행 상태를 물더니 실비에게 너의 임무도 끝났으니 여기서 풍술사와 함께 죽으라고 한다. 실의에 빠진 실비. 그녀를 데리고 빠져나가려는 일행을 녹색 바람이 나타나서 구해준다. 그러나 결국 아스라는 발사되고 만다.

아스라 발사!!

하늘 높이 날아가는 아스라. 작전은 실패

무사히 빠져나온 실비는 포브스 일행과 이야기를 나눈다. 이제 와서 후기 황제의 음모를 알게 된 실비. 그녀는 풍술사 일행이 나쁜 사람이 아니라는 것을 알았으며 그들에게 자신을 살려주어서 고맙다는 말을 남기고 떠난다. 자신이 할 수 있는 일이 무엇인지 생각하며…

이제는 익숙해진 인형극

제 27화. 바람이 살지 않는 우주 (風のいない宇宙)

실비와 헤어진 일행은 아스라를 쫓아갈 방법을 찾아보기 위해 칸가리안으로 향한다. 테러리스트들이 무엇인가 알고 있을 수도 있기 때문이다. 하지만 이곳에서도 정보는 얻을 수 없다. 일행은 칸가리안 국왕을 만나보기로 하고 궁전으로 간다. 왕궁에 가서 국왕에게 말을 해보면 국왕도 뾰족한 수가 없다고 한다. 하네스에 가면 셔틀이 있을 지도 모르지만 지금 상태에서 하네스에 가는 것은 너무 위험하기 때문이다. 이 때, 옆에 있던 신하가 며칠 전 리비드에서 어떤 비행물체가 발굴된 일이 있다고 말한다 이것에 한 가닥 희망을 걸고 일행은 리비드로 간다.

리비드

신광산 입구의 사람에게 말을 걸면 어마어마한 것이 발굴되었는데, 도대체 이것이 무엇인지 모르겠다고 한다. 광산에 들어가서 예전에 파란 바람을 만났던 곳으로 가자. 그 안에 부서진 벽 속으로 가면 예전에 있던 할아버지가 발굴한 것을 보여준다. 그것은 바로 스페이스 셔틀이었다! 만세를 외치는 포브스 일행에게 노인은 이것을 포브스에게 주겠다고 한다. 예전의 약속을 지키기 위해서라도…. 셔틀에 탄 포브스는 할아버지에게 받은 열쇠를 사용하지만 시동이 걸리다가 꺼진다. 아무리 기계를 좋아하는 포브스지만 이런 어마어마한 기계는 처음이기 때문이다. 이 때, 뒤에서 실비가 나타난다. 그녀는 포브스 일행의 최후를 보기 위해 따라왔다고 한다. 말은 그렇게 하지만, 포기하지 않고 아스라를 쫓는 포브스 일행에게 감동되어 따라온 것 같다. 아스라에 대비해서 시뮬레이션을 통해 셔틀 조종을 배운 실비는 자기에게 조종을 맡기라면서 발진 준비에 들어간다. 드디어 출발!! 이 때, 남색 바람이 나타나 자신들은 화성의 바람이기 때문에 화성에서 벗어날 수 없다며 기다리고 있겠다는 말을 남기고 사라진다. 이윽고 아스라에 접근한 셔틀. 하지만 아스라에서 나오는 레이저 광선에 맞아 기체가 손상되어 어쩔 수 없이 아스라에서 멀어진다. 이 때, 앞쪽에서 거대한 에너지가 감지되는데 이것이 바로 전설로만 전해지는 천공의 성 원덤. 그곳에 향하기 위해 소행성 지대를 지나가게 된다.

MINI GAME

이번 게임은 우주선으로 소행성을 피해 가는 것이다. 무사히 도착하면 원덤에 들어간다.

소행성을 실력~

천공의 성 원덤에 착륙!

원덤에 착륙한 셔틀은 아스라의 공격 때문에 기체가 많이 파손되어 있다. 수리는 실비가 맡기로 하고 포브스 일행은 원덤을 탐험하여 고대 문명의 비밀을 알아보기로 한다. 우선 방 중앙의 공처럼 생긴 것을 건드리면 자료관을 열람한다고 하면서 위쪽에 화살표가 나온다. 안으로 들어가면 바로 룰렛 모드(이곳에서는 총 3번의 룰렛을 한다). 도착하면 방이 나오는데 이곳의 보물 상자를 열면 별의 열쇠가 나온다. 그곳에서 나오면 자료관이 나온다. 방에 있는 물체에 말을 걸면 고대 문명에 대한 정보를 알려준다. 내용은 너무 번거로우므로 생략하기로 한다. 이 방에서 나오면 다음은 퀴즈 룰렛이다.

가는 곳마다 자료를 열람하자

룰렛에서 골인하면 복도가 나온다. 하지만 걱정 말고 화살표를 따라 진행하자. 그러면 초중력 폭탄을 구하게 되고 그에 대한 설명도 듣게 된다. 이곳에서는 가는 곳마다 설명을 착실하게 들어서 고대 문명에 관한 기초지식을 쌓아 두어야 한다. 그래야만 후반부(제29, 30화)의 스토리를 이해할 수 있다. 화살표를 따라 진행하여 룰렛을 한 번 거치면 엘타이트(エルタイト)와 싸우게 된다.

VS BOSS 엘타이트

바람을 사용할 수 없는 이 우주공간에서 높은 HP와 강한 파워를 자랑하는 이 엘타이트는 정말 힘든 적이다. 접근전은 불리하므로 역시 포브스의 클럽 능력으로 멀리 던져버린 후, 열심히 원거리 공격을 해야 한다. 포브스에게도 매그넘 능력이 있으므로 그런 대로 공격할 수 있을 것이다.

접근전은 피하자

엘타이트를 이긴 후에는 전망대에 오게 된다. 이곳에서 자료를 읽어보면 과거 하르마게돈에 관한 이야기가 나온다. 그 때의 영상 자료를 관람하겠냐는 질문에 'はい'를 선택하면 MINI GAME에 들어간다.

MINI GAME

비행기 슈팅 게임. 본 게임에 등장하는 7개의 미니 게임 중에 가장 오락실 게임에 가까운 타입이다. 고대의 전쟁이라고 생각되지만 그러기에는 너무 기계들이 발달된 듯한 느낌이 든다. 아무튼 이러한 전쟁을 벌인 고대 문명은 멸망했다는 이야기 같다.

전쟁을 게임처럼, 게임은 전쟁처럼~

모든 것을 마쳤으면 셔틀로 돌아가자. 실비가 셔틀 수리를 끝냈을 뿐만 아니라 자동 운전 시스템으로 자동적으로 화성에 돌아갈 수 있게 해두었다. 그런데 출발하려고 하자, 셔틀에 이상이 생겨서 실비가 수리를 위해 밖으로 나간다. 수리를 막 마친 순간, 원덤의 몸체 일부가 우주선에 부딪치면서 실비는 우주 공간으로 튕겨져 나가고 만다. 실비는 '수리 완료, 뒷일은 부탁한다…'는 말을 마지막으로 우주 공간 속으로 사라진다.

우주 공간으로 날아간 실비…

제 28화. 사신의 황혼 (邪神の黃昏)

실비가 우주 공간으로 날아가 버린 후, 포브스 일행은 자동 조종 시스템에 의해 무사히 아스라에 착륙한다. 이제 라디스를 찾아서 무찌른 다음, 란디를 구해서 화성으로 돌아가야 한다.

아스라에 접근하는 우주선

아스라에 착륙!

아스라 내부에서 길을 잃는 일이 없도록 하자. 1층에 등장하는 바두(バドウ)는 원거리 공격 능력이 없으므로 거리를 두고 싸우면 어렵지 않게 이길 수 있다. 중앙의 팔각형 통로에 보이는 적색과 노란색 빛은 광엘리베이터로 각각의 색을 지닌 카드가 없으면 사용할 수 없다.

MEMO

여기서 웃기는 것은 중앙 위쪽에 있는 탈출기 조종 로봇이다. 자신은 조종 로봇이기 때문에 침입자를 잡지도 않고 묻는 말에 순순히 대답해 준다. 우선 감옥에 들러서 누군가가 잡혀 있는 것을 확인한 후, 로봇에게 물어보면 감옥을 여는 법을 알려준다. 참고로 엘리베이터를 이용할 때에는 해당 층의 방을 다 둘러본 뒤에 이용하도록 하자.

빛의 감옥을 열면 어떻게 된 일인지 그 안에 라디스 박사가 있다. 그의 말에 의하면 란디의 M칩이 폭주하여 란디의 정신이 이상해졌다는 것이다. 결국 증폭한 힘에 의한 란디에 의해 이곳에 갇혔으며 란디는 현재 아스라를 조종해서 세계를 지배하려고 한다는 것이다 그는 포브스 일행에게 노란 카드를 주면서 란디를 찾아달라고 한다. 이제 카드를 손에 넣었으니 노란 광엘리베이터로 가자. 엘리베이터를 통해 계속 아래로 내려가면 지하 2층에서 란디를 만날 수 있다. 그러나 란디의 M칩은 폭주한 상태가 아니었다. 포브스는 다시 한 번 라디스에게 속은 것이다. 이 때, 일행을 뒤따라온 라디스가 전투로봇 제노라디스에 타고 란디를 공격하려고 한다. 포브스 일행은 란디를 구하고 제노라디스를 파괴시켜야 한다.

VS BOSS 제노라디스

막강 전투로봇 제노라디스는 라디스 박사가 조종한다. 여기서 세일러는 회복 마법을 사용하게 하지 말고, 각자가 아이템으로 회복하는 편이 좋다. 공간이 좁기 때문에 적을 던진 후, 거리를 유지할 생각은 말자. 적의 거리와 관계없이 우리 쪽 공격을 하면 된다.

제노라디스 등장(마치 건담에 나오는 로봇 같다…)

전투에 승리하면 라디스는 최후의 발악으로 포브스에게 일격을 가한다 이 때, 란디가 이를 막는다 결국, 제노라디스와 함께 란디도 죽게 된다. 란디는 죽으면서 자신이 갖고 있던 반지를 세일에게 전해달라고 한다. 다음 세상에서는 부디 평화로운 세상에서 만나서 함께 하고 싶다며….

최후를 맞이하는 란디

이제 방에서 나간 다음, 1층으로 돌아가 붉은 광엘리베이터를 타고 위로 올라가자. 2층은 위아래로 하나씩 방이 있다. 이 방의 아이템들을 입수한 후, 3층으로 올라가면 도넛형으로 된 복도 중앙에 회복 코어(復修コア)가 있다. 그런데 안으로 들어가려고 하면 암호를 대라고 나온다. 이곳의 암호는 아까 1층에 있던 로봇에게 가서 물어보고 와야 한다. 귀찮지만 가서 물어보고 오자. 이번에도 순순히 가르쳐준다. 안으로 들어가면 총 13개의 코어가 있는데 란디에게 들은 바로는 이 코어들을 한꺼번에 부숴야만 아스라가 파괴된다고 한다. 하나만 부수면 나머지 코어들이 파괴된 코어를 복구시켜버리기 때문이다. 세 명이 동시에 하나씩 부수지만 코어의 복구가 더 빠르다. 일행은 윈덤에서 입수한 초중력폭탄을 설치한 후, 탈출하기로 한다.

3명이 힘을 합쳐도 역부족

남은 수단은 초중력 폭탄!

우주선으로 돌아오던 도중에 제노라디스를 만난다. 남은 힘을 모아서 이곳에서 포브스 일행을 기다리고 있었던 것이다. 초중력폭탄 폭파까지는 시간이 얼마 남지 않았다. 있는 힘을 다해 싸우도록 하자.

VS BOSS 로봇

거의 파괴 직전이지만 상당히 끈질기다. 그러나 아까 싸울 때만큼은 힘들지는 않다. 스피드가 없기 때문에 멀리 던진 후, 원거리 공격으로 제압하자.

다시 나타난 제노라디스

마침내 포브스 일행은 탈출에 성공하고 위성 아스라는 파괴된다. 화성으로 돌아오는 중, 기체에 이상이 생겨 대기권 돌입이 불가능하다는 방송이 나온다. 포브스는 프로그램을 변경할 줄 모르고 결국 그대로 대기권에 진입하게 된다. 그러나 기체가 파괴되기 직전에 남색바람이 나타나서 기체가 불타는 것을 막아준다(남색 바람의 특기는 냉각 공격). 그리하여 일행은 무사히 화성에 돌아오게 된다.

우주선을 냉각시키는 남색 바람. 멋지다!!

제 29화. 성도 에덴(聖都エデン)

럭키 마을로 온 일행은 거신의 언덕에서 윈덤에서 얻은 V의 책을 신관에게 보여준다. 그 책에는 거신의 부활 방법이 적혀 있다. 신관은 녹색 바람의 권유로 삼바라의 수호신인 로즈를 부활시킨다. 로즈와 타로보가 이야기를 나눈 후, 타로보가 현재까지의 데이터를 로즈에게 송신해주자, 로즈는 포브스에게 협조하겠다고 한다. 그러나 삼바라의 수호신이 포브스를 따라다닐 수는 없으므로 포브스에게 리모콘을 주면서 필요할 때 사용하면 나타나서 도와주겠다고 한다(리모콘 1회 사용시 20개의 연료가 필요하다). 이제 마을 입구로 가면 앞으로의 일을 상의한다. 올림포스 산의 정상, 성도 에덴에 가면 최종 병기 미카엘이라는 것이 있다고 한다. 7개의 힘의 마지막 힘도 미카엘을 가동함으로써 생긴다고…(전부 윈덤에서 입수한 정보이다). 7개의 마지막 힘, 그것은 마지막 남은 보라색 바람을 뜻한다. 일행은 올림포스 산에 가는 방법을 알아보기 위해 다시금 칸가리안 왕에게 가기로 한다.

칸가리안

왕궁으로 가서 왕에게 물어보면 아직 알고 있는 방법이 없다고 한다. 하지만 아스라를 격추시킬 때도 도움이 못 되었으니 내일까지는 방법을 구해놓겠다고 하면서 내일 다시 오라고 한다. 일행은 하루 쉴 겸 왕국 호텔로 가서 테러리스트들을 만나 란디의 소식을 전하고 아울러 세일에게 란디로부터 받은 반지를 준다. 반지를 받은 세일은 마지막까지 협조할 것을 약속한다. 다음 날 아침, 왕궁으로 찾아간 포브

스에게

왕은 리볼버 역으로 가라고 말을 해준다. 자세한 이야기는 그곳에서 들으라면서…. 리볼버 역에는 에뮤(왕의 신하)가 있는데 그에게 말을 걸면 본래 브라보에 가기 위해 설치된 리볼버 역을 하루만의 공사로 개조시켜 놓았다고 한다. 역을 기울여서 더 높은 고도에, 더욱 강력한 힘으로 탄환 열차를 발사한다는 것이다. 일행은 드디어 올림포스 산에 가게 된다.

올림포스 산

바닥이 온통 바위로 되어 있고 문표시가 따로 없어서 길을 찾아가기가 상당히 힘들다. 하지만 바닥을 자세히 보면 색깔이 다른 곳이 있을 것이다. 그곳이 다른 방으로의 출구다. 마지막 장소에 가면 프레임 페일(フレイムフエイル)이라는 고대 괴물이 나타난다. 이 괴물을 피해서 세 곳에 있는 받침에 열쇠를 꽂으면 된다. '오브제' 능력을 사용하면 열쇠를 꽂을 수 있다.

열쇠를 꽂는 것에 성공하면 프레임 페일이 사라지면서 엘리베이터가 나온다. 엘리베이터를 타고 나오면 어떤 방이 있는데 방 가운데의 수정구슬을 없애면 발바닥 모양의 자국이 있다. 차례대로 올라가도 반응이 없지만, 타로보가 올라가자 반응을 보인다. 무슨 말인지 못 알아듣[illegible] 있는데 갑자기 타로보 안에서 보라색 바람이 나온다. 타로보의 부품 중에서 고대 유적의 기계로 된 부분에 남아있었던 것이다. 지금까지의 행동을 쭉 지켜본 결과 협조하기로 했다면서 타천사 루시펠에 관한 이야기를 해준다. 그는 화성의 평화를 유지하기 위해서는 그 루시펠을 없애야한다고 말하면서 이 건물 어딘가에 미카엘의 부품이 있다면서 찾아보라고 한다.

미카엘의 부품을 찾은 일행은 타로보에게 부착시켜 본다. 그런데 한 번 부착되자, 부품이 떨어지지 않는다. 어쩔 수 없이 이대로 행동하기로 하는 타로보. 그러나 미카엘을 부착시키면 전투력이 급상승한다. 이제 남은 일은 하네스로 가서 후기 황제를 쓰러뜨리는 일. 일행은 남색 바람을 불러내어 하네스로 향한다.

마지막 바람인 보라색의 바람이 나타났다

최종 병기 '미카엘'의 본 모습

MEMO

이 녀석이 보스가 아니라서 천만 다행이다. 프레임 페일은 우리가 아무리 공격을 해도 절대로 대미지를 입지 않는다. 바람의 힘으로도 불가능하다. 최선의 방법은 열심히 이동해서 오브제 능력으로 열쇠를 꽂는 수밖에 없다. 길을 잘 보고 이동하지 않으면 장애물에 걸려서 전진하지 못하므로 주의하자.

오브제 능력으로 열쇠를 꽂자

MEMO

이해하기 힘든 부분을 간략히 설명하고자 한다. 1만년 전, 포브스라는 이름의 전사에 의해 타천사는 봉인되었다(그 때 당시 샴바라의 수호신 로즈도 함께 했다). 그 전사는 타천사를 봉인한 후, 자신도 죽고 말았는데 그 혼이 1만년 후 지금의 포브스로 환생된 것이다. 그리고 타천사의 봉인도 이제 막 풀리려고 한다는 것(앞서 로즈가 타로보와 이야기한 것도 이와 비슷한 내용이었다). 이제 새로 환생한 현세계의 유일한 풍술사 포브스가 타천사 루시펠을 없앨 수 있느냐 없느냐가 앞으로의 화성의 평화에 막대한 영향을 미치는 것이다.

하네스 제국

후기 황제가 있는 곳으로 가는 도중, 아스라에 있었던 구조선 조종 로봇을 만난다. 그의 말에 의하면 아스라가 폭파되기 전에 탈출했는데 이 때, 우주에서 떠돌던 어떤 여자를 구해주었다고 한다. 로봇의 데이터에 의하면 심비 대장이 틀림없지만 그녀가 기억상실증에 걸려서 확인을 못하고 있다는 것이다. 일행은 심비가 살아있었다는 사실에 기뻐하며 모든 일이 끝난 후, 심비를 만나러 가자고 한다. 일행은 로봇과 헤어져서 서쪽 게이트를 통해 메키드의 탑(メキドの塔)으로 간다. 탑에 도착하면 곧바로 전투 개시이다. 적은 메탈 머더(メタルマザー). 이 녀석을 쓰러뜨리지 않고는 탑에 들어갈 수 없다!!

MEMO

메탈 머더는 타격뿐만 아니라 마법에서도 상당한 실력을 보인다. 이제 바람이 7개나 되므로 유감없이 바람을 사용하자. 포브스는 무조건 바람을, 세일러는 회복과 공격 마법을 같이 사용하자.

보라색 바람의 힘. 바람 중 최고의 파워다!

메탈 머더의 공격. 이것은 썬드라의 마법!?

최종회. 이어지는 혼(引き繼がれる魂)

드디어 마지막 결전이 시작되려고 한다. 이 탑에는 들어가는 입구가 3개 있지만 좌우의 탑은 잠겨있어서 들어갈 수 없다. 일단 정면의 문으로 들어가면 남색 열쇠가 있다. 이것을 가지고 왼쪽의 탑에 가면 문이 열린다. 안으로 들어가서 위로 올라가면 어떤 여자가 발레를 추고 있다. 그러나 이 여자는 검은 안개에 의해 변화된 남색 바람의 미래 모습이다. 이곳 메키드의 성에는 7명의 바람들이 검은 안개에 의해 변화된 미래의 모습으로 포브스와 싸우게 된다. 등장은 모두 엉뚱하지만, 실력은 엄청나다. 각별히 주의해서 싸워야 할 것이다.

MEMO

남색 바람

이상하게도 주특기인 냉각 공격을 하지 않는다. 단지 육탄전으로 공격해올 뿐이다. 포브스로 하여금 계단을 사이에 끼고 던지도록 하자. 나머지는 모두 계단을 사이에 두고 일렬로 선다. 그러면 적은 직선으로 오려고만 한다. 이렇게 하면 남색 바람에게 더 이상 공격당할 일은 없다. 바람의 힘이나 마법 등은 아껴두고 포브스와 타로보의 총기류로 싸우자. 만일 M100이나 M30, 그리고 바람의 원소(風の素)가 충분하다면 바람이나 마법을 쓰도록 하자.

나머지 바람들

나머지 바람들의 공략법은 모두 동일하다. 다른 바람들은 모두 바람의 힘을 써서 일격에 여러 명에게 대미지를 주는 공격을 한다. 그러므로 최대한 접근해서 싸우도록 하자. 바람의 힘을 사용해도 좋고 마법을 써도 좋다. 하지만 무조건 근접해서 싸우기를 추천한다.

파란 바람의 미래의 모습. 계서도 인형을 갖고 논다

녹색 바람의 미래의 모습. 개구리 인형을 뒤집어쓰고…

절정! 보라색 바람의 미래

등장하는 바람의 순서는 남색, 파란색, 붉은색, 노란색의 순이다. 그 후, 보라색 탑의 열쇠를 발견한 다음, 보라색 탑으로 들어가면 녹색, 주황색, 보라색의 순서로 등장한다. 이들 모두를 다 쓰러뜨리면 이상한 미로 같은 곳으로 오게 되지만 자세히 보면 길이 보이므로 걱정하지 말자.

이 길은 도대체…

미로를 통과하면 적이 출현한다. 공격력, 방어력, HP 모두 엄청난 힘을 가진 아오키유메(アオキユメ). 이 녀석은 절대로 죽지 않으며 아무리 죽여도 다시 부활한다고 하는데….

MEMO

이제부터 등장하는 적들은 특별한 공략법이 없다. 포브스는 바람의 힘을, 세일러는 마법의 힘을, 타로보는 레이저 같은 것을 사용하고 HP는 되도록 각자가 회복시키자(세 명 모두 위급하게 되면 녹색 바람으로 회복시키면 된다). 앞으로 나오는 적들은 모두 막강하기 때문에 각별히 신중히 전투에 임해야 할 것이다.

전투에 승리하면 아오키유메가 다시 충전되어 부활하려고 한다. 이 때, 타로보가 재빨리 뛰어들어 프로그램을 변화시켜 더이상 포브스 일행을 공격하지 않도록 한다. 이제 옆에 보이는 붉은 빛으로 들어가면 마침내 후기 황제와의 대결이다. 여기서 승리하면 타천사 루시펠이 등장한다.

후기 황제와의 싸움!

이미 루시펠의 부활의 의식이 끝나 있었던 것이다. 다만, 아직 봉인이 풀리려면 시간이 조금 더 필요한 듯하다.

루시펠은 1만년 전의 싸움과 지금의 자신에 대한 이야기를 하는데 루시펠을 감싸는 검은 소용돌이를 없애려면 하얀 바람이 필요하다는 것을 알게 된다. 하지만, 포브스는 아직 하얀 바람을 사용할 줄 모른다. 그러자 타로보는 자신의 고대 병기의 힘으로 루시펠의 힘을 막으면서 포브스에게 도망가라고 말한다. 타로보가 버틸 수 있는 시간은 앞으로 10시간. 그 동안에 하얀 바람을 자기 것으로 만들기 위해 포브스는 바람의 계곡으로 향한다.

등장! 타천사 루시펠!!

바람의 계곡

바람의 계곡으로 돌아오자, 세일러의 줄시계가 빛난다. 여기서 포브스는 연달아 앤서의 시대와 크에스의 시대로 가게 된다. 앤서에게는 사람의 존재 가치가 무엇이며, 또한 바람의 유래, 풍술사와 바람과의 관계 등에 대해 이야기를 듣고 줄시계를 받는다. 크에스에게는 7가지 바람과 하얀 바람에 대한 이야기를 들은 후, 역시 줄시계를 받고 계곡으로 돌아온다. 다시 세일러와 만난 후, 시련의 동굴로 가서 바람의 크리스탈에 7가지 바람을 모두 모으자. 거기서 드디어 하얀 바람이 생겨난다. 이제 루시펠과 싸울 수 있다!! 포브스는 세일러와 함께 타로보가 기다리고 있는 메키드의 탑으로 향한다!

7개의 바람을 한 곳에! 하얀 바람 등장!

포브스가 도착한 타이밍은 때마침 타로보가 힘을 다 쓴 때였다. 3개의 줄시계를 던지자, 모두의 전투력이 최대치로 상승한다. 이제 최상의 상태에서 싸울 수 있게 된 것이다. 드디어 최후의 싸움이 시작된다!!

타천사 루시펠과 승부!

루시펠에게도 바람의 힘은 통한다

전투에서 승리하면 루시펠은 하늘로 올라가더니 다른 모습으로 변신해서 다시 공격을 해온다.

이번에는 이전보다 더 힘들다. 하지만 후회는 없다. 열심히 싸우면 반드시 이길 수 있다. 부디 승리하길 바라며…

변신한 루시펠

VS BOSS 루시펠

루시펠은 검은 소용돌이속에 있기 때문에 이 상태에서는 공격을 아무리 해도 소용이 없다. 방법은 하나! 포브스의 하얀 바람을 사용하면 검은 소용돌이를 없앨 수 있다. 이 방법을 모르면 하루 종일 루시펠과 싸운다고 해도 결코 이길 수 없음을 명심하자.

삼파기타의 향기와 같은 사랑을

삼파기타

サンパギータ

'보는 드라마에서 만드는 드라마로' 라는 개념으로 제작된 '야루도라(やるドラ)' 시리즈 제 3탄, 「삼파기타(サンパギータ)」가 발매되었다. 전작인 「더블 캐스트」, 「계절을 안고서」와 마찬가지로 이번 시리즈의 특징은 무엇보다도 플레이어 자신이 드라마를 만들어 간다는 점일 것이다. 자! 「삼파기타」를 통해서 만드는 드라마의 묘미를 다시 한 번 느껴보자

제작사: SCE
장르: 어드벤처
발매일: 10월 15일
발매가: 4,800엔

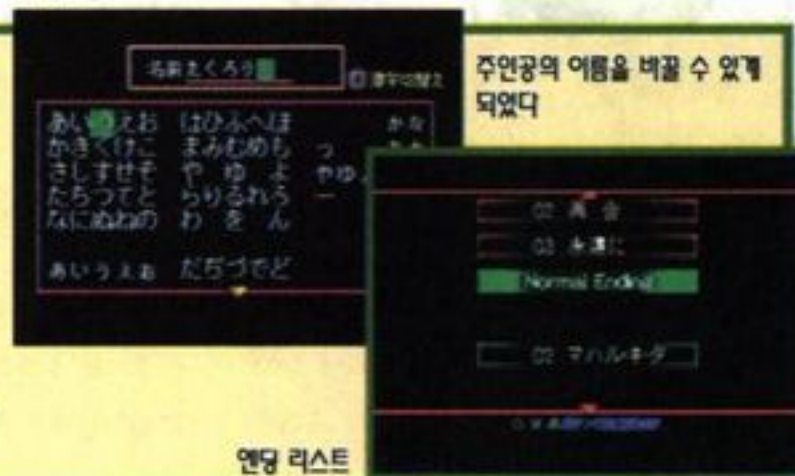
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

공략에 들어가기 앞서

이번 시리즈에서도 수많은 엔딩이 준비되어 있다. 그 수는 무려 28가지. 3개의 Good End와 5개의 Normal End, 그리고 20개의 Bad End가 준비되어 있다. 그러나 야루도라의 특징이라는 것이 굳이 Good End에 얽매이는 것이 아니라, 자신이 직접 드라마를 만들어나간다는 점에 있다는 것은 이미 전작을 해본 플레이어라면 잘 알고 있을 것이다. 이번 공략에서는 이게임의 Good End No. 1을 집중적으로 공략하기로 하고 더불어 두 번째와 세 번째 Good End도 공략한다. 이외에도 요소요소에 나타나는 몇 개의 Bad End를 소개하니 100%의 달성율을 위해 열심히 플레이해보기 바란다.

전작에 비해서 달라진 점

이번 시리즈부터는 플레이어의 편의를 위한 몇 가지 사항이 생겼다. 첫째, 엔딩을 보았을 때 나오는 엔딩 일람표를 채택하여 플레이어가 어떤 엔딩을 보았는지를 한눈에 알 수 있다. 둘째, □버튼을 누르면 우측 상단에 AUTO ▶▶▷라는 표시가 생기는 AUTO 모드가 새롭게 추가되었다. 이 기능을 통해서 일일이 ○버튼을 누르지 않더라도 일정한 시간이 흐르면 대사가 넘어가게 된다. 그리고 세번째가 AUTO-SKIP 모드인데 이 모드에서 자동 SKIP으로 선택해 놓으면 한 번 보았던 장면에 한해서는 선택 사항이 있는 곳까지 자동으로 넘어간다. 여러 번 플레이를 해서 달성율을 올리고 싶을 때 유용하게 사용될 듯….
이외에도 전작과는 달리 주인공의 이름을 변경할 수 있으며 주인공의 목소리도 들을 수 있는 등의 기능이 추가되었다.

주인공의 이름을 바꿀 수 있게 되었다

엔딩 리스트

등장인물 소개

주인공

이 게임의 주인공으로 모 대학의 1학년이다. 스토리상으로 부모님이 한 번도 안 나오지만 어머니에 대한 언급만 나오는 것으로 보아 아버지가 안 계신 듯하다. 어느 날 우연히 마리아와의 만남으로 인해서 그의 인생이 돌변하게 된다

마리아.산토스(マリア.サントス)

이 게임의 여주인공으로 필리핀 소녀이다(시리즈 최초로 등장하는 외국인이기도 하다). 머리를 다쳐 기억상실증에 걸렸을때, 주인공을 우연히 만나 동거하게 된다

보이(ボーイ)

마리아의 오빠지만 같은 핏줄은 아닌 것 같다. 큰 체격에 싸움을 잘 하는 이유 때문인지 마피아 조직에 몸담고 있다. 의리가 강하고 마리아를 무척 아껴주기는 하지만 왠지 무서운 느낌을 주는 사나이다

미즈시마(水島)

주인공 누나의 남편이다. 신문기자로 장기간의 해외 출장을 마치고 돌아왔다. 후에 주인공이 조언을 부탁하게 되는데 그 때의 상황에 따라 각기 다른 조언을 해준다

스토리 공략 Good End No.1을 향하여

Opening. 필리핀 소녀 마리아와의 만남

집으로 돌아가는 길

일요일 새벽녘. 주인공이 비를 맞으며 거리를 걷고 있다.

주인공 : (토요일 밤, 아니 정확히 말하자면 일요일 새벽에 난 빗속을 걷고 있다. 아르바이트 동료들과 노래방을 갔다오고 나서, 다른 사람들은 거리에서 헌팅한 여자 아이들과 놀만큼 놀고 각기 호텔로 들어갔다. 그 중 한 명은 나한테서 돈까지 빌려가면서…. 기분이 우울하다. 어떻게 모두들 그렇게 간단하게 연애를 할 수 있는 것일까. …모르겠다. 덕분에 난 막차를 놓치고, 이 빗속을 2시간이나 넘게 걷고 있는 것인데….)

순찰차가 다가온다.

주인공 : 응!? 순찰차네. 무슨 사건이라도 일어났나? 그렇고 보니 역 앞에 꽤 많은 순찰차가 모여있었는데.

역앞에 모여있는 순찰차들- 무슨 사건이라도?

비를 맞으며 집으로 가는 주인공. 애처롭군

하지만 나한테는 상관없겠지
(でも僕には関係ないか)

무슨 일인지 물어볼까?
(何があったのか聞いてみようか)

야루도라 시리즈에서 언제나 등장하는 객관식 선택!! 전작들과는 달리 이 게임에서는 선택을 잘못하면 곧바로 Bad End로 플레이어를 안내해 준다. 그러므로 세이브 포인트에서는 꼬박꼬박 세이브해 두는 편이 좋을 것이다. 이후의 무난한 스토리 전개를 위해서 여기서는 아래의 선택을 해주자. 참고로 위의 것을 선택하면 경관이 우레쉬로 주인공을 한 번 비춰보고는 그냥 지나간다.

주인공 : 무슨 일 있나요?

경관 : 학생이야말로 뭐하고 있는 거지? 이런 시간에.

주인공 : 지, 집에 돌아가는 길인데요….

경관 : 흐~음…. 그런데, 이 근처에서 수상한 사람을 못 봤나? 동남아시아 사람인데….

주인공 : 아니요.

경관 : 그럼, 만일 보게 되면 꼭 신고해 주도록.

주인공 : 네.

주인공 : (동남아시아 사람으로 수상한 사람이라…. 무슨 일이지? 차가운 비를 맞으며, 내 발걸음은 더더욱 무거워졌다.)

다가오는 순찰차

경관과의 대화

길을 가다보면, 골목 안쪽에서 소리가 들린다.

주인공 : (!? 누가 있나?)

골목으로 들어가면 왠 여자의 신음소리가 들린다.

주인공 : (신음소리… 여자인가?)

주인공 : 무슨 일 있나요?

여자는 아무 일 없다는 듯이 머리를 흔들지만, 그녀는 맨발에다가 발을 다친 듯 손으로 발을 감싸고 있다.

주인공 : 다친 거예요? 차를 불러올게요.

갑자기 여자가 주인공의 옷깃을 잡고 주인공은 여자를 바라본다.

주인공 : (갈색 피부, 까맣고 큰 눈…. 동남아시아 사람이다…. 자세히 보니 이마에서 피가 흐르고 있다.)

주인공 : 차, 안 불러도 되요?

여자의 이마에서 피가…

마리아와 주인공과의 첫 만남!!

고개를 끄덕인다.

주인공 : (이것이 나와 마리아의 첫 만남이었다….)

주인공이 마리아를 업고 집으로 가고 있다.

주인공 : (나는 그녀를 업고 나의 아파트로 향했다. 수상한 동남아시아 사람이라는 말이 떠오른다. 그것이 그녀를 향한 말이라고는 생각하고 싶진 않지만…. 우선 지금은 너무 많은 것을 묻지 않도록 해야겠다. 그래도….)

주인공 : 말할 수 있니?

마리아 : 응….

주인공 : 이름은?

마리아 : 마리아….

주인공 : 이마에 있는 상처는 어떡하다가 그런 거니?

마리아 : …모르겠어.

주인공 : 모르다니?

마리아 : 모르겠어….

주인공 : (젖은 옷을 통해서 그녀의 체온이 느껴진다. 아직 술이 안 깨서 그런가…. 나는 두근거리는 가슴으로 서둘러 집으로 향했다.)

주인공 : (평상시에는 왼쪽 골목으로 갔었는데, 어떡할까?)

마리아를 업고 집으로~

> 왼쪽은 지름길이지만, 길이 안 좋다
> (左は近道になるが、足場の悪い道だ)
>
> **오른쪽은 돌아가게 되지만, 큰길이고 안전하다.**
> **(右はすこし遠いが、廣くて安全な道だ)**
>
> 초반에 등장하는 무시무시한 함정이다. 위의 것을 선택하면 바로 집으로 갈 수 있다. 길이 조금 미끄럽지만 주인공이 넘어지지는 않으므로 아무런 상관없다. 여기서 굳이 아래 것을 선택한 것은 다음에 나오는 선택을 설명하기 위한 것일 뿐, 별다른 의미는 없다. 그러나, 달성율 100%를 위해서는 골고루 선택해 보아야 할 것이다.

주인공 : 저쪽은 미끄러우니까 넓은 큰길로 가자. (조금 돌아가게 되지만, 어쩔 수 없지….) 앗!

순찰차가 다가온다.

주인공 : (이런, 순찰차다. 아까 그 경관이면 어쩌지…. 게다가 이번에는….)

순찰차를 본 마리아가 몸을 움츠린다.

주인공 : (역시 무서워하고 있어…. 분명히 그녀는 경찰을 경계하고 있어. 어떡하지? 이대로 있으면 들키고 말아!)

> 어두운 곳에 숨는다
> (暗がりに隠れる)
>
> **도망간다.**
> **(走って逃げる)**
>
> 초반에는 선택이 조금 많다. 순찰차가 숨은 곳을 못 보고 그냥 지나가므로 어두운 곳에 숨는 것이 현명하다. 결국 이전 선택에서 좌측의 좁은 지름길을 간 것과 같은 결과가 나온다. 여기에서의 포인트는 바로 도망가는 것. 이것을 선택하면 한 번 더 선택이 나오는데 이에 대한 설명은 다음 선택 항목에서 하도록 한다.

주인공 : 좋아….

> 주택가로 도망간다.
> (住宅街に逃げる)
>
> **공원으로 도망간다.**
> **(公園に逃げる)**
>
> 잘못하면 공포의 Bad End로 직행할 수 있다. 여기서 주택가로 도망가면 바로 Bad End No. 1으로 가는 최단 코스가 된다. 그 이름도 애처로운 「한 때(ひととき)」. 말 그대로 한순간의 만남으로 게임은 끝난다. 한 가지 덧붙여 말하자면 아예 마리아를 보지도 못하고 끝나는 Bad End도 있다. 게임을 여러 번 플레이한 다음, 게임을 다시 시작하면 순찰차와 만났을 때, 비를 맞으며 걷고 있는 주인공을 경관이 순찰차에 태워주겠다는 선택이 생긴다. 여기서 거절하면 그대로 스토리가 진행되지만, 순찰차를 타고 집에 오게 되면 마리아의 그림자도 못 본 채 Bad End No. 6인 「나의 인생(僕の人生)」을 맞이하게 된다. 여기서의 선택은 공원으로 도망가는 것으로 인해 무사히 집으로 갈 수 있게 되어 있다.

주택가로 도망가면…

붙잡히는 마리아

주인공 : 꼭 붙잡고 있어. 알았지?

마리아를 업은 채 뛰어간다.

주인공 : (왜 그럴까, 이상한 고양감이 있었다. 순찰차로부터 도망가고 있는 건데, 하지만… 평상시에 운동부족이라서, 점점 다리, 허리가 무거워져서….)

주인공 : 하…, 여기까지 오면 안전할거야.

마리아 : 괜찮아…?

주인공 : (갑자기 귀에 대고 말을 하면… 그, 그런….) 그, 그래. 괜찮…아.

마리아 : 다행이다….

주인공이 집에 도착한다.

주인공 : 다 왔어. 여기에 살고 있거든.

마리아를 업고 도망가는 주인공

여기가 주인공의 집이다

세이브 포인트

1 SCENE 마리아의 기억상실증과 의문의 권총

주공의 아파트

주인공이 방에 들어가서 불을 켜자, 바닥에 성인 잡지들이 눈에 띈다.

> 이것들을 숨기는 것이 우선이다.
> (こいつらを隠すほうが先だ)
>
> **갈아입을 옷을 주는 쪽이 우선이다.**
> **(着替えをわたすほうが先だ)**
>
> 어느 쪽을 선택하던지 Good End를 보는 데에는 별로 지장이 없다. 하지만, 위의 것을 선택하면 책을 숨기는 동안 마리아가 추위에 떨어 기침을 한다(비에 젖은 마리아를 생각해서라도 빨리 갈아입는 옷을 주는 편이 좋지 않을까?) 참고로 게임을 여러 번 플레이하면 책을 숨기려다가 선택이 나와서 마리아를 유혹하다가 끝나버리는 Bad End No. 3 늑대(オオカミ), 옷 갈아입는 것을 훔쳐보다가 끝나는 Bad End No. 5 타인(他人)도 있다. 초반이니 만큼 신사적으로 대하도록 하자. 덧붙여 말하자면, 옷 갈아입는 것을 훔쳐보려면 최초의 선택에서 경찰과 이야기를 나누지 않으면 된다.

옷 갈아입는 것을 훔쳐보면 Bad End No. 5 타인(他人)으로 직행

주인공 : 앗…!! (아차!!)

주인공 : (으아, 불안해하는 표정…. 경멸당하려나?) 이, 이것…. 감기 걸리기 전에 갈아입는 편이 좋아. 나, 난 뭔가 따뜻한 거라도 사올게. 우, 우선 이야기는 그 다음에…. 그러니까, 지금 갈아입어 놔. 그럼.

주인공이 밖으로 나온다.

주인공 : (우산은 없고, 전 재산은 560엔이라…. 뭐, 좋아.)

편의점으로 달려간다.

편의점

경관 : 그럼, 무슨 일이 있으면 신고해주십시오.

경관이 편의점에서 나온다.

주인공 : (커피하고…, 그리고 반창고를 사면 되겠지.)

필요한 물건을 산 다음, 집으로 돌아온다.

주인공의 집

주인공 : 다녀왔습니다. 어? (어딜 간 거지? 그녀가 없어졌다….) 역시 돌아간 건가?

이때, 화장실 문을 열리면서 마리아가 나온다.

주인공 : 아…. 뭐야, 그런 곳에 있었구나. 정말로 감기 걸릴 지도 몰라. 빨리 갈아입는 것이 어때?

마리아 : (미소지으며 고개를 끄덕인다.)

주인공 : (추…, 춥다…. 아까 마리아라고 했었지…. 화장실에 숨어 있을 정도로 무서워하다니…. 역시 경찰에 쫓기고 있는 건가?)

옷을 갈아입은 마리아와 마주 앉은 주인공.

화장실에 숨어있던 마리아

주인공 : (계속 다리를 주무르고 있는데, 괜찮은 건가…? 이마에 있는 상처는 타박상 같았는데…, 피는 이미 멈췄고…. …다시 보니까 꽤 귀엽잖아….)

주인공 : 어, 어찌 됐건, 건배!!

마리아 : 후훗…. 마브하이(MABUHAY)!

주인공 : 뭐!? 뭐야, 마브하이라니?

마리아 : 내가 살던 나라 말로 건배.

주인공 : 만났을 때부터 생각했었는데, 마리아가 살던 나라라는 게…, 필리핀?

마리아 : 아마, 그렇다고…생각해.

주인공 : 생각한다니, 무슨 말이야?

마리아 : 잘 모르겠어.

주인공 : 모르다니?

마리아 : 응….

주인공 : 그, 그럼 지금은 어디에 살고 있니?

마리아는 모르겠다는 듯이 고개를 젓는다.

주인공 : (뭐? 어떻게 된 거지? 자기가 살던 나라도, 지금 사는 곳도 모른다니…. 설마, 저 이마에 있는 상처 때문인가?)

자세한 이야기를 확실하게 물어봐야지.
(そのへんのところは、はっきり聞いてみなきゃ)

남의 프라이버시에 관한 이야기는 좀….
(人のプライバシーに立ち入るのはちょっと…)

이번 선택은 약간 중요하다. 여기서는 마리아의 신상에 대해 조금 더 자세히 물어볼 필요가 있다. 프라이버시 침해라는 말이 있을 지도 모르지만, 본인이 원하지 않는다면 대답하지 않을 것이므로 괜찮지 않을까? 아래의 것을 선택하면 질문을 할까말까 망설이면서 선택이 다시 한 번 나온다. 그런데 이 선택이 바로 공포의 Bad End로 직행하는 선택!! 이야기를 하지 않게 되면 다음 날 아침, 마리아는 주인공이 눈을 뜨기도 전에 집을 나와 버린다 (우째 이런 일이~). 마리아를 돕기 위해서도 자세한 이야기를 듣도록 하자.

주인공의 옷을 입은 마리아. 왠지 잘 어울린다!?

마리아와의 건배. 필리핀 말로 마브하이

주인공 : 저기 말이야, 아까부터 순찰차나 경찰들이 이 근처를 계속 수색하고 있는데, 너 뭔가 알고 있니?

마리아는 고개를 젓는다.

주인공 : 역시 모르겠니?

마리아 : 응.

주인공 : 정말로 아무 것도? 이름만 빼놓고 전부…?

마리아는 고개를 숙인 채 아무 말도 못한다.

주인공 : (이거 혹시 기억상실증이라고 하는 것 아닐까? 아마도 마리아는 어딘가로부터 도망가던 도중에 머리를 다쳤다…. 이마하고 다리를 다친 것도, 그것때문이 틀림없어…. 기억을 잃어버렸어도, 외롭거나 무섭거나 하는 것은 마찬가지인가보다. 그래서 그렇게 무서워하면서, 화장실에 숨고 그랬구나…. 그래도, 어떡하지…?)

나한테 할 수 있는 일을 생각해보자.
(僕にできることを考えてみようか)

귀찮은 일이 생기는 것은 싫은데….
(面倒なことになるのは嫌だな…)

자주 등장하는 Bad End 직행 선택. 정말 끔찍하다. 아무 것도 모르고 플레이를 하면 수많은 Bad End를 감상해야 할 것 같다. 마리아에게 자세한 이야기를 듣지 않았거나, 이번 선택에서 아래 것을 선택하면 Bad End No. 5 타인(他人)으로 가게 된다. 마리아를 위해 무엇을 할 수 있는지 생각해 보기로 하자. 참고로 게임을 여러 번 플레이하면 위의 것을 선택한 이후에도 무슨 일을 할 것인지에 대한 선택이 나온다. 거기서도 잘못 선택하면 바로 Bad End로.

주인공 : (마리아의 가방이다.) 그 가방 안에 뭔가 들어있지 않을까?

마리아 : 뭐?

주인공 : 그래, 주소록이라던가, 뭔가 신분을 밝힐만한 것 말이야.

마리아 : 아…, 응.

마리아가 가방 안의 물건을 차례대로 꺼낸다.

주인공 : (어, 어째서 저렇게 많은 돈이…. 굉장하다…, 30만, 아니 그 이상이야….)

마리아가 수건에 쌓인 물건을 꺼낸다.

마리아의 가방

주인공 : 뭐야, 그건?

마리아는 역시 모르겠다는 듯이 고개를 젓는다.

주인공 : 열어보자.

마리아 : 응. …앗!?

주인공 : (놀랍게도 마리아의 손에 있던 물건은, 영화에서나 본 적 있던 작은 호신용인, 진짜 권총이었다!! …놀랐다…!! 말도 나오질 않는다. …난….)

가방의 내용물

권총에 손을 뻗어본다.
(拳銃に手を伸ばしてみる)

마리아의 얼굴을 본다.
(マリアの顔を見る)

이번 선택은 큰 차이는 없는 것 같다. 그러나 스토리의 이해를 위해서는 권총을 보는 편이 좋을 것이다. 권총을 보면 거기에 씌어 있는 글을 읽기 때문이다. 마리아의 얼굴을 쳐다보면 그나마 아무 것도 알 수 없게 된다.

주인공 : (무겁다….)

마리아 : 모르겠어…. 어째서!?

주인공 : 메이드 인 차이나(MADE IN CHINA)….

마리아 : 아무 것도…, 아무 것도 모르겠어!

주인공 : (마리아는 머리를 감싸 안고, 고개를 숙인 채로 더 이상 아무 말도 하지 않았다…. 난….)

뭔가 말을 해야지….
(なにか言わなきゃ…)

위로해 줘야하나?
(なぐさめてやろうか)

아무 것도 할 수 없었다.
(どうする事も出来ない)

아래의 두 항목은 마리아에게는 아무런 도움이 되지 않는다. 게다가 위로해 주는 것을 선택하면 마리아가 주인공의 손을 뿌리치는 가슴 아픈 일(?)도 일어난다. 여기서는 뭔가 도움이 될 만한 말을 해야 할텐데~.

주인공 : (이, 이런 때에는, 어떤 말을 해야 하지?)

주인공 : 틀림없이 기억이 날거야.

마리아 : 고마워….

틀림없이 기억이 날거야.
(きっと思い出せるよ)

괜찮니? (大丈夫?)

기운 내. (元氣出して)

아래의 두 항목은 위의 선택에서 아무 말도 하지 않는 것과 결과가 똑같다. 옛말에도 있지 않은가? 해도 도움이 안되는 말은 하지 않는 편이 좋다고(너무 매정한가?)…. 어쨌든 괴로워하는 마리아를 위해서도 도움이 되는 말을 해 주자.

주인공 : (다행이다, 괜찮은 것 같아. 하지만…, 테이블 위에는 변함없이, 권총이 둔한 빛을 내고 있었다. 정말 어떡해야 좋자….)

잠자리를 펴는 주인공.

주인공 : 자는 게 어때?

마리아는 괜찮다는 듯이 고개만 젓는다.

주인공 : 그래… 그럼, 난 잘게.

주인공이 불을 끄려 하자, 갑자기 마리아가 말린다.

마리아 : 안돼!! 끄는 거, 안돼….

주인공 : (마리아는 눈을 크게 뜨고서, 마치 두려워하는 어린 고양이 같은 표정을 짓고 있다….)

마리아 : 무서워….

끄지 않으면, 잘 수가 없어.
(消さないと眠れないんだ)

괜찮아, 무섭지 않아.
(大丈夫 こわくないよ)

알았어, 그대로 둘게.
(わかった、このままにしとくよ)

위의 두 선택은 곧바로 Bad End으로 직행한다. 여기서 방심해서 불을 끄려고 하면 앞에와 마찬가지로 Bad End NO. 5를 감상하게 된다. 그러나 달성율 100%를 위해서는 한 장면이라도 다 봐야 하는데….

불 끄는 것을 무서워하는 마리아

주인공 : 알았어. 그대로 둘게(나는 불을 끄지 않고, 그대로 바닥에 누웠다….).

결국 불을 끄지 않고 자게 되는데…

세이브 포인트

2 SCENE 주인공의 집

주인공 : (아침에 눈을 떠보니 마리아는 아직도 방구석에서 웅크리고 있었다.)

말을 걸어볼까?
(話をかけてみようか)

가만히 내버려둘까?
(そっとしておこうか)

이번 선택은 결과에 아무런 영향도 미치지 않을 뿐더러 아래 것을 선택하지 않더라도 달성율에는 아무런 상관이 없다(이런 선택만 있으면 얼마나 좋을까~). 말을 걸어보도록 하자.

주인공 : 마리아.

마리아가 고개를 든다.

괜찮니? (大丈夫?)

안 잤구나….
(眠らなかったんだ…)

위에 것을 선택하면 마리아가 그냥 고개를 숙이고, 아래 것을 선택하면 고개를 한 번 끄덕인다. 달성율에 0.1%정도 영향이 있으려나? 스토리 진행상에는 아무 지장이 없는 걸로 판단된다.

주인공 : 안 잤구나….

마리아는 다시 고개를 숙인다.

주인공 : 역시 경찰에 가는 편이 좋을 지도 몰라. 걸을 수 있게 되면, 마음대로 나가도 괜찮아. (나는 되도록 마리아의 얼굴을 보지 않고 방을 나섰다.)

밤을 지샌 마리아, 너무 불쌍하다

소고기 덮밥집

주인공 : (여기는 내가 아르바이트를 하고 있는 소고기 덮밥집이다. 점심때의 혼잡함도 끝나고, 나는 가게 안쪽에서 손님이 두고 간 신문을 보면서 때늦은 점심을 먹고 있었다.)

신문기사에는 '조직폭력단 두목 저격 당하다. 중국계 마피아와의 항쟁인가?'라는 기사가 실려 있다.

주인공 : (신문에 의하면, 그 중국계 마피아의 아지트는 내가 살고 있는 역 근처였고, 경찰들이 왔을 때는 이미 다들 도망간 상태였다고 한다. 그랬구나…. 그래서 어제, 그렇게 많은 순찰차들이….)

가게 주인 : 이봐~, 이제 슬슬 일해!

주인공 : 네~, 지금 갑니다!!

그릇을 설거지하는 주인공.

주인공 : (중국계 마피아라고? 그러고 보니 마리아가 갖고 있던 총에 메이드 인 차이나라고…. 나는 마리아의 일을 생각하며, 두근거리는 가슴으로 오늘의 아르바이트를 마쳤다.)

신문에 마피아 관련 기사가?

설거지를 하며 생각에 잠기는 주인공

집으로 가는 길-파출소

주인공 : (앗…. 어떡하지, 신고해야 하나? 괜히 경관이 나를 보고 있는 것 같은 느낌이 드는데.)

경 관 : 아, 학생 잠깐만.

주인공 : 네? (무슨 말을 해야하지?)

어제는 고마웠습니다.
(ゆうべはどうも)

안녕하세요.
(こんにちは)

여기까지다. 신고하자.
(これまでだ。通報しよう)

재미있는 선택이다. 여기서 신고하게 되면 곧바로 Bad End No. 2. 공포(恐怖)로 가게 된다. 물론 여기서 신고를 할 플레이어는 없을 것이다. 위에 있는 두 가지 중 하나를 선택하자. 어느 것을 선택하더라도 스토리 진행상 별 지장은 없다. 참고로 최초 선택에서 경관에게 말을 걸지 않았다면 선택 사항이 생기지 않고 그냥 지나치게 된다.

경관과의 대화, 조심스레 지나가자

주인공 : 안녕하세요.

경 관 : 저말이야, 학생.

주인공 : 네, 네에.

경 관 : 너무 밤늦게까지 술 마시고 돌아다녀서 경찰한테 신세지는 일이 없도록 해.

주인공 : (뭐야, 그런 일이구나…. 나는 한숨 돌리며 파출소 앞을 지나갔다.)

주인공의 집

주인공 : 어? (깨끗하게 치워져 있다…. 청소까지 해놓았어.)

주인공 : 대단해…, 이렇게 반짝반짝 빛나도록….

이때, 화장실 문을 열면서 마리아가 나온다.

주인공 : 마리아…!? 불도 켜지 않고 계속 거기 있었던 거야? 어째서…!?

마리아 : 왜냐면…, 어디에도 갈 곳이 없어….

주인공 : (돌아갈 곳도 모르고, 무서워서 화장실에 숨은 채로 내가 돌아오는 것을 기다렸다니…. 내 가슴에 몸을 기댄 채, 약간 떨고 있는 그녀를 앞에 둔 나는… 어떡해야 하는 걸까?)

주인공 : 응. (작은 목소리로 대답한 나는 조심스럽게 마리아의 어깨를 안았다. 이렇게 해서 나와 마리아의 기묘한 동거생활이 시작되었다.)

이번에도 화장실에서?

마리아를 위로해주는 주인공

세이브 포인트

3 SCENE 마리아와의 동거생활

주인공의 집

마리아 : 안녕.

주인공 : (눈을 떠보니, 파란 하늘 속에 마리아의 미소가 있었다. 마리아는 하루종일 아파트에서 한 발자국도 나가지 않고 청

소만 계속 하고 있다. 그리고, 그녀가 청소하는 동안 나는 옆에서 신문을 읽고 있다. 왠지 좋군. 이런 것도….)

말을 거는 것은 관두자.
(声をかけるのはやめておこう)

말을 걸어볼까?
(声をかけてみようか)

여기서는 하나를 선택하면 새로운 선택이 줄지어 나오기 때문에 조금 번거롭다. 하지만 어느 것을 선택하더라도 큰 영향은 없는 듯 싶다.

마리아, 그쪽도 부탁해.
(マリア、そっちもおねがい)

마리아, 언제나 고마워.
(マリア、いつもありがとう)

마리아, 도와줄까?
(ねえマリア、手伝おうか?)

위의 두 개 중 어느 것을 선택해도 무난하게 넘어간다. 문제는 세 번째 항목. 이것을 선택하면 새로운 선택 항목이 계속 연이어서 나온다(머리가 아플 정도로…). 위의 항목과 합하면 최대 7가지 항목이 나온다. 참고로 여러 번 게임을 하다보면 신문에 전작 "계절을 안고서(季節を抱きしめて)"의 그림이 홍보용으로 나오는 것을 볼 수 있다(3~4번 정도 하면 볼 수 있다).

계절을 안고서가 나오다니!

주인공 : 마리아, 언제나 고마워.

마리아 : 괜찮아, 청소 같은 것으로 너무 신경쓸 것 없어.

주인공 : 덕택에 방안이 몰라볼 정도로 깨끗해졌어.

마리아 : 그럼, 더 깨끗하게 해줄게.

주인공 : (우와~, 뭔가 감동되는데~. 이런 거 너무 좋아~.)

열심히 청소하는 마리아

신문이나 읽고 있는 주인공. 좀 도와줘라!!

주인공 : (마리아와의 점심, 이것은 그쪽 나라 습관인 것인가? 마리아는 식사 때, 한 쪽 무릎을 세운다. 그리고….)

마리아 : 자, 이거.

주인공 : 괜찮아. 내가 먹을게.

마리아 : 안돼. 야채는 안 먹으면 안되는 거야. 자아.

주인공 : (마리아의 논리에는 당할 수 없다. 자기 식사는 놔두고, 나한테 먹을 것을 준다…. 이것은 좀 심한 참견이다. 마리아는 케첩을 좋아한다. 그리고, 나이프 대신 숟가락을 사용한다. 그리고, 또….)

마리아 : 아….

테이블에 떨어진 것을 주워 먹는다.

마리아 : 아깝잖아.

주인공 : 마리아, 여기…. 입술 옆에.

주인공 : 아니, 반대 쪽.

마리아 : 후훗.

주인공 : (역시 귀엽다….)

한쪽 무릎을 세우고 식사를 하는 마리아. 이상한 풍습이군?

다른 사람을 먹여주는 것도 풍습인가?

주인공 : (3, 4일이 지나자, 다리의 통증도 가라앉은 것 같았다. 그와 아울러, 마리아는 재미있는 것을 시작했다. 발가락을 아주 익숙하게 사용한다. 처음에는 깜짝 놀랐지만, 익숙해졌더니 귀엽기만 하다.)

나는 마리아를 계속 바라보았다.
(僕はマリアを見つめつづけた)

나는 마리아로부터 눈을 돌렸다.
(僕はマリアから目をそらした)

나는 마리아에게 웃어 보였다.
(僕はマリアに微笑んだ)

마리아에게 웃어 보이거나, 계속 바라보는 것은 아무런 영향이 없다. 그러나, 두 번째 것을 선택하면 다른 선택이 나온다. 포인트를 올리기 위해서 안타깝지만 눈을 돌려보자.

마리아와 주인공의 눈이 마주친다.

주인공 : (아….)

마리아 : 저….

주인공 : 응?

마리아 : 나, 여기에 있어도 되는 거야?

기억이 되돌아올 때까지는 괜찮아.
(記憶が戻るまではいいよ)

있어 주었으면 좋겠어.
(いてほしいな)

괜찮아.
(いいよ)

누가 보아도 가장 좋은 것은 두 번째 항목일 것이다. 여기서 절대 금물은 첫 번째 항목. 무슨 일이 일어날까하고 선택해 볼 수도 있겠지만, 무슨 일이 일어날 지는 뻔한 것! 바로 Bad End No. 7 안녕(サヨナラ)이 기다리고 있다. 이런 사악한 Bad End는 무시하고 넘어갈 수 있도록 하자. 하지만 달성율 100%를 원하는 게이머들은 무지무지한 인내력을 가지고 언젠가는 첫 번째 항목을 선택해야 할 것이다.

주인공 : 있어 주었으면 좋겠어.

마리아 : 정말로!?

왜냐면 마리아가 있으면 도움이 되니까.
(だってマリアがいるとたすかるし)

왜냐면 마리아를 …좋아하니까.
(だってマリアのこと… 好きだし)

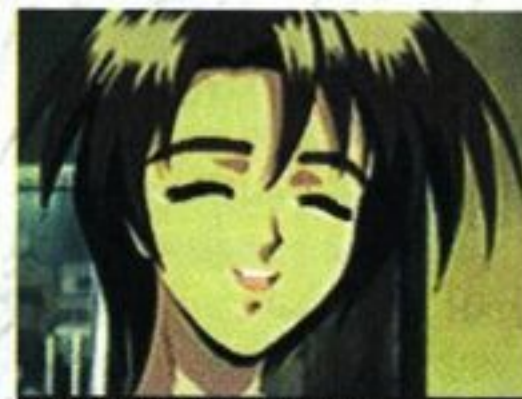
왜냐면 마리아가 없으면 외롭고 해서.
(だってマリアがいないとさびしいし)

여기서 첫 번째 항목을 선택하면 위의 선택 항목과 같은 Bad End로 간다. 즉, 선택을 했을 때에 마리아의 표정이 어두워지면 그것이 곧 Bad End의 길이라고 생각하면 될 것이다. 열심이 선택해서 밝은 표정의 마리아를 볼 수 있도록 최선을 다 하자.

발로 수건을 집는 마리아

주인공 : 왜냐하면 마리아를 …좋아하니까. (우와! 마, 말해버렸다….)

마리아 : 고마워!

주인공 : (그렇다. 마리아는 나에게 있어서, 너무나도 큰 존재인 거야.)

주인공의 말을 듣고 좋아하는 마리아

세이브 포인트

4 SCENE 마리아의 마음과 주인공의 마음은?

주인공의 집

주인공 : (그로부터 1주일 후, 바람이 강한 밤이었다. 우리들은 마리아가 갖고 있던 사진을 보고 있었다.)

주인공 : 아마도 이 아이가 마리아일 거야.

마리아 : 응, 나도 그렇게 생각해. 아하, 이상하지? 바로 자기 일인데….

주인공 : (마리아….)

마리아의 어릴 적 사진. 꽤 귀엽다

사진의 남자아이에 대해서 물어볼까?
(写真の男の子について聞いてみようか…)

도대체 내가 할 수 있는 일은 무엇일까?
(いったい僕に何ができるだろうか…)

어느 것을 선택하던지 결과는 같다고 생각된다. 야루도라에는 드러나지 않는 포인트 같은 것이 있는데, 그 포인트를 얼마나 올리느냐에 따라서 나중에 나오는 선택 항목이나 엔딩이 좌우되는 걸로 알고 있다. 그렇다면, 아무리 생각해보아도 여기서 마리아의 기억을 되찾기 위해 여러 가지로 질문을 하는 편이 포인트가 올라가지 않을까?

주인공 : 저, 마리아. 이 남자아이는 누구야?

모르겠다며 고개를 젓는 마리아.

주인공 : (역시 모르는 건가…. 기억상실증, 돈 뭉치, 그리고 권총…. 뭐가 뭔지 모르는 것 투성이군. 내가 할 수 있는 일은….)

마리아 : 아?

권총을 집는다.

주인공 : (언제까지나 망설이고 있을 때가 아니야. 결정하지 않으면 안돼.)

이 총을 어쩌지?

파묻어 버리자.
(埋めてしまおう)

이것은 내가 맡을게
(これは僕があずかろう)

아래 것을 선택하면 방안에 권총을 숨긴다. 어느 쪽을 선택하던지 큰 차이는 없다. 결국 나중에 꺼내야 할 테니까. 방안에 숨겨둔다고 해서 위급할 때 쓸 수 있는 것도 아니고, 파묻는다고 해서 나중에 잃어버리는 일도 없다. 그러나 나중에 Best Story를 보기 위해서는 파묻는 편이 좋을 듯.

마리아 : 왜 그래?

주인공 : 날 따라와.

자연공원

주인공 : (나는 마리아의 손을 잡고, 사람들 눈을 피해 근처에 있는 자연공원에 갔다. 그리고, 한 그루의 큰 나무를 골라서, 그 밑에 권총을 묻었다.)

자연공원의 나무

나무 밑에 권총을 묻자

주인공 : 마리아…. 마리아의 기억이 돌아올 때까지, 계속 있어도 괜찮아. (마리아의 가슴에 내 머리가 안긴다. 그리고, 귀 뒤쪽으로 따뜻한 것이 떨어지는 것을 느꼈다. 마리아의 눈물이다….) 저어, 마리아.

마리아 : 응?

주인공 : 마브하이 하자!

마리아 : 마브하이라면… 건배?

주인공 : 응! (돌아가는 길에, 우리는 편의점에 들러서 피자하고 맥주를 샀다. 술은 별로 좋아하진 않지만, 오늘 밤 정도는 마셔도 괜찮지 않을까 해서…. 아마 마리아가 믿는 하나님도 너그럽게 봐 주시겠지.)

주인공을 안아주는 마리아

주인공의 집

마리아 : 마브하이!

주인공 : (우리들은 피자를 늘어놓고 건배한다. 다 마신 빈 캔이 굴러다니고, 피자도 어느 정도 먹었을 때, 나는 갑자기 마리아의 소지품이 마음에 걸렸다.)

돈 뭉치가 마음에 걸린다.
(札束が気になる)

카세트 테이프가 마음에 걸린다.
(カセットテープが気になる)

화장품이 마음에 걸린다.
(化粧品が気になる)

결과적으로는 카세트 테이프를 듣는 것에 이 선택의 목적이 있다. 그러나 굳이 테이프를 선택하지 않아도 결국 듣게 되어 있다. 그리고 세 가지를 다 선택하려면 화장품, 돈 뭉치 순으로 선택하면 달성율이 조금 더 올라가게 될 것이다.

주인공 : (마리아의 콤팩트를 열어본다.)

마리아 : 후훗.

주인공 : (꽤 술에 취했었는지, 문득 정신을 차려보니, 나는 어느새 여자처럼 화장을 한 모습이 되어 있었다.)

마리아 : 하하하하, 너무 이상한 얼굴이야~.

주인공 : (조금 정신이 든 나는 재빨리 얼굴을 닦았다. 그리고 다시 가방을 보았다.)

여자(?)가 된 주인공

카세트 테이프를 집는다.
(カセットテープを手に取る)

돈 뭉치를 집는다.
(札束を手に取る)

마치 영화에서나 나오는 한 장면. 필자도 이런 장면을 한 번 직접 해보고 싶은데~.

주인공 : (이 돈이 어디에서 난 것일까. 어째서 마리아가…. 그런 생각을 하고 있자니, 취기가 올라와서….)

주인공 : 에~잇!!

마리아 : 응!?

주인공 : (머, 멋있다…. 단 한 번이라도 좋으니까 해보고 싶었었는데….)

마리아 : 안돼, 그런 짓 하면. 하나님한테 혼나!

주인공 : 죄송합니다. (나는 정신을 차리고 가방을 열었다.)

돈 뭉치를 날려버리는 주인공

카세트 테이프를 꺼낸다.

주인공 : (안에 뭐가 녹음되어 있을까. 나는 녹음기를 가지고 와서, 마리아가 갖고 있던 테이프를 넣어본다. 그리고 재생….)

음악이 흘러나온다.

마리아 : 이거, 필리핀에서 옛날 러브송, 다힐 사 요(DAHIL SA IYO). 그대를 위하여라는 노래야….

주인공 : (나는 잠시 그 음악을 듣고 있었다.)

마리아 : 이 노래…, 보이가 좋아했었어….

주인공 : 마리아, 누구야? 그 보이라는 사람. 생각 난 거니?

마리아 : 아? 그래…, 보이. 정말…, 보아…. 아아, 안돼. 모르겠어!! 생각나질 않아!!

주인공 : 마리아….

마리아 : 아마도…, 아주 소중한 사람…. 그런데…, 그런데….

주인공 : 마리아….

주인공 : (갑자기 마리아의 부드러운 입술이 아플 정도로, 볼에, 이마에, 눈꺼풀에, 마치 화가 난 것처럼 내려왔다. 그리고, 그 가슴속에 나를 꽉 껴안았다.)

기억이 돌아오지 않는 마리아를 위로하는 주인공

주인공을 껴안는 마리아

마리아 : 저말이야, 언제까지나 날 사랑해줄거야?

주인공 : (깜짝 놀랐다. 금방 대답해 줄 수가 없었다. 나는 정말로 마리아를 사랑하고 있는 것일까?)

사랑하고 있다고 생각하고 싶다.
(愛していると思いたい)

물론 사랑하고 있다.
(もちろん愛している)

솔직히 말해 잘 모르겠다.
(正直言ってよくわからない)

여기서는 세 번째 항목이 스토리상 가장 좋지 않을까 싶다. 결과는 변함없을 것 같은데~. 첫 번째 항목이나 두 번째 항목을 골라도, 다음에 이어지는 항목을 잘 선택하기만 하면 된다. 즉, 이어서 나오는 선택 중에 '마리아의 마음에 응답을 하느냐 마느냐' 하는 선택이 나온다. 거기서 '응답하지 않는다'를 선택하면 여기서 세 번째 항목을 선택하는 것과 같은 결과를 얻을 수 있다.

그런 얼굴로 바라보면 어떡해~

주인공 : 그래. 나도 아직 내 자신의 마음이 어떤지 잘 모르겠어. 서두를 건 없겠지. (…마음에도 없는 말을 해버렸다. 그런 건 거짓말이야. 그냥 내 의지가 약할 뿐이잖아….)

마리아 : 상냥하구나….

주인공 : 상냥한 게 아니야. 상처받는 것이 무서운 거야.

마리아 : 그렇지 않아. 역시 상냥해.

주인공 : 역시 불은 켜 두는 것이 좋겠지?

마리아 : 응….

주인공 : (아직 나한테 완전하게 마음을 허락한 것은 아니구나…. 나는 누운 채로 천장을 바라보았다. 조용하군….)

지금은 이대로 있고 싶다.
(今はこのままでいたい)

마리아에게 말을 걸어볼까?
(マリアに話かけてみようか)

여기서 마리아에게 말을 걸면 마리아가 필리핀의 유령에 대해서 말을 해준다. 재미있는 점은 게임을 여러 번 플레이하면 마리아가 해주는 유령 이야기가 바뀐다는 점이다. 처음에는 몸통 위만 있는 유령 이야기를 해주다가 달성율이 40%정도 되면 뱀 모양의 무서운 유령에 대해 이야기한다.

주인공 : 마리아…, 저 말이야, 필리핀에도 유령이 있니?

마리아 : 응, 있어. 필리핀 유령은 아스왕이라고 해.

주인공 : (나는 눈을 감고 마리아의 이야기를 들었다.)

마리아 : 아스왕은 몸 윗부분이 하늘을 날면서 사람들을 덮쳐와. 그럴 땐 꼭 어딘가에 몸 아랫부분이 잠자고 있는 거야. 빨리 그걸 찾아서 소금을 뿌리면 녹아서 없어진대.

주인공 : (마리아의 목소리가 점점 멀어진다…)

세이브 포인트

SCENE 5 바하라.나(BAHARA NA)!?

거리

주인공 : (생활이 돌변했다. 나는 되도록 많은 시간을 마리아와 함께 있기로 했다.)

마리아 : 저어, 어디 가는 거야?

주인공 : 어디 갈까?

가게에 간다.
(スーパーへ行く)

오락실에 간다.
(ゲームセンターへ行く)

자연공원에 간다.
(自然公園へ行く)

어디를 가든지 상관없다. 가게로 가면 너무 들러붙는 마리아를 주인공이 말리려다가 오히려 마리아에게 추궁을 당하게 되고, 오락실에 가면 주인공이 천재적인 오락 실력을 가진 마리아에게 대전 게임에서 대패하게 된다. 참고로 여러 번 플레이를 한 후에 오락실에 가게 되면 다른 오락을 할 수 있게 되는데, 여기서 다른 오락을 하면 「더블게스트」의 주인공인 미쯔키(美月)의 포스터를 얻을 수 있다.

아~ 미쯔키의 포스터를 얻었다

쇼핑을 하는 마리아와 주인공

마리아는 대전 게임의 천재?

자연공원

주인공 : (10월도 중순이 지나자, 꽤 바람이 싸늘하다. 공원이 넓은 것에 비해 사람들이 적다. 낙엽을 밟는 소리가 오늘따라 크게 들린다.)

주인공 : 조금 춥지?

마리아 : 응….

주인공 : (우리들은 권총을 묻었던 그 나무 아래에서 멈춰 섰다.)

마리아 : 아직도 묻혀있는 거야?

주인공 : 응. (다시 파낸 자국 같은 것은 없었다.)

마리아 : 이대로 흙이 되어버리면 좋을 텐데….

주인공 : 그래, 정말로….(난 이제부터 어떡하면 좋을까. 아직도 돌아오지 않는 마리아의 기억…. 둘이서 살아가는 것도 결코 쉬운 일은 아닌데…. 이대로 학교에 다니면서 마리아를 지켜줄 수 있을까?)

이대로 어떻게든 해보자.
(このままなんとかやっていこう)

지금의 생활을 바꾸자.
(いまの生活を変えよう)

아래의 선택을 하게 되면 주인공이 학교를 휴학하고 마리아를 위해 본격적으로 일을 하게 된다. 그러나 마리아의 기억은 영영 돌아오지 않게 되고…. 결국 맞이하는 것은 Bad End!! 남자가 여자 때문에 생활을 바꾸어서야 되겠는가! 둘이 힘을 합쳐서 어떻게든 해 나가는 방면으로 생각하도록 하자.

주인공 : 마리아.

마리아 : 응?

앞으로도 계속 함께 있는 거지?
(これからもいっしょだよね)

우리들 앞으로 어떻게 될까?
(僕たちどうなるのかな)

어느 쪽을 선택하더라도 상관없는 선택 항목. 결과는 같으므로 아무거나 선택하자.

손을 잡고 다정하게 걸어가는 마리아와 주인공

주인공 : 앞으로도 계속 함께 있는 거지?

마리아 : 응.

주인공 : (그래. 아무리 생활이 힘들어도, 너의 그 미소가 있으면 견뎌낼 수 있어. 마리아의 따뜻한 손은 내 마음의 결심을 굳히게 해 주었다.)

거리에서

주인공 : (마리아는 정말 알 수 없는 아이다. 최근에 이런 일이 있었다….)

어린이들 : 공동모금에 협조해 주세요~.

주인공 : (역 앞에서 어딘가 다른 나라의 어린이들을 도와주자는 모금활동이 있었다. 마리아는 내 설명을 듣고 난 후, 서둘러 달려가서 그 날 쓰다 남은 전재산인 1만엔을 기부한 것이다.)

어린이들 : 감사합니다~.

주인공 : 1만엔이나 넣은 거야?

마리아 : 응?

어째서?
(どうして?)

조금 많은 거 아니야?
(ちょっと多いんじゃない?)

모금 같은 건 하는 게 아니야.
(募金なんてするもんじゃないよ)

가장 무난한 것이 첫 번째 항목. 다른 항목들을 선택하면 더 좋은 결과가 나오는 것도 있기는 하다. 그러나 잘못 선택하면 Bad End No. 12 이별(離別)이 갑자기 튀어나오므로 요주의!! 아무튼 마리아와 절대 싸우지 말고 상처 줄만한 말 같은 것은 애당초 생각하지도 말자. 즉, 모든 선택에 있어서 마리아에게 도움이 될만한 선택만 하는 것이 가장 바람직한 방법이다.

주인공 : 어째서?

마리아 : 저기, 지금 나는 많은 걸 가지고 있어. 옷도 있지, 돈도 있지, 그리고 너도 있어. 그것들을 다 잃어버려도 나한테는 하나님이 남아. 그런데, 저 나라 어린이들은 지금 먹을 것도 없다면서? 불쌍하지 않아?

주인공 : (음~, 하긴 그렇지만….)

모금 운동을 벌이는 아이들

또다른 거리

마리아 : 후훗….

주인공 : (하지만 생각해보니까, 이렇게 당당하게 행동해도 괜찮은 걸까? 마리아의 신원도 모르고 있는데….)

주인공 : 저기, 마리아. 괜찮은 거야? 이렇게 당당하게 나돌아다녀도.

마리아 : 왜?

주인공 : 그야, 어쩌면 넌 마피아의 일원일지도 모르잖아. 만일 누군가에게 들키면….

마리아 : 괜찮아, 괜찮아. 바하라.나(BAHARA NA)!

주인공 : 뭐야, 그 바하라.나라는 게?

마리아 : 응, 어떻게든 되겠지… 하나님께서 지켜주실 거라는 뜻이야.

주인공 : 흐음, 바하라.나….

세이브 포인트

SCENE 6 의문의 남자, 보이와의 만남

학교

주인공 : (10월도 끝나가려고 하고 있다. 마리아의 기억은 아직 돌아오지 않는다. 뭔가 내게 할 수 있는 일은…. 그 날 수업이 끝나고, 나는 친구에게 들은 적이 있는 필리핀에 대해 잘 아는 선배를 만나러 가기로 했다.)

선배의 가게

선배 : 그래, 이야기는 들었다. 뭐? 뭔가 사정이 있어서 필리핀에 대해 여러 가지를 알고 싶다고? 그래…. 뭐, 사정이 있다니까 자세하게 물어보지는 않겠다만….

선배가 지도를 그려준다.

선배 : 응, 맞아, 여기야. 이 가게에 가서 주인인 란디라는 사람을 만나 봐. 역시 그 나라 사람을 만나는 편이 가장 좋겠지. 뭐, 그리고…. 선배로서 한마디 충고해주자면, 외국 여자애한테 반한다는 건 대단한 각오가 필요하다.

필리핀 여자와 결혼했다는 선배

지도를 그려주는 선배

사리링.아틴

주인공 : (그 필리핀 요리점은 내가 살고 있는 곳에서 전철로 두 정거장 정도 떨어진 곳에 있었다. 그곳에서는 이쪽에 살고 있는 필리핀 사람들을 위해서 옷이나 음식, 약품 등을 본국에서 가져오고 있다고 한다. 가게 이름은 사리링.아틴이라고 했다. 가게 안에 들어가니까, 진한 꽃향기가 났다.)

란디 : 여어, 여어, 여어, 여어. 어이구, 어이구, 어서 오세요. 당신 선배로부터 이야기는 들었어요. 자아, 자아, 자아, 앉아요, 앉아.

주인공 : (나는 진한 향기의 정체를 알아보기 위해 주위를 둘러보았다. 테이블 위에는 작고 하얀 꽃으로 만든 꽃묶음이 몇 묶음 놓여 있었다. 마리아의 사진 속에서, 어린이들이 들고 있었던 꽃묶음이다….)

란디 : 아아, 저 꽃들, 삼파기타라고 해요. 좋은 향기죠. 필리핀 차 속에는 다 이거 있어요. 이 향기가 있으면, 에어컨 없어도 시원하죠. 마닐라 교차로에서는 언제나 어린이들, 팔고 있어요. 나도 옛날에는 그랬어요. 그러니까 이 꽃향기는 절대 잊을 수 없죠.

주인공 : (란디의 이야기에 웃으며, 난 카운터를 바라보았다. 젊은 필리핀 사람이 컵을 닦고 있었다. …어째서인지, 처음 보는 사람일텐데, 어딘가에서 본 기억이….)

> 그에게 말을 걸어 본다.
> (彼に話しかけてみる)
>
> 란디에게 그에 대해 물어본다.
> (ランディに彼について聞いてみる)
>
> 이대로 란디의 이야기를 듣는다.
> (このままランディの話を聞く)
>
> 여기서는 달성율의 차이이다. 필리핀 남자에게 말을 걸어서 이것저것 물어본 다음에 란디의 이야기를 들으면 나중에 마리아와 이야기할 때 마리아의 어릴 적 회상 장면이 나온다. 참고로 말하자면 그냥 란디의 이야기만 들어도, 다음 선택에서 회상 장면을 볼 수 있다.

이 남자가 바로 란디!

테이블 위에 있는 삼파기타

> 마리아에 대해서 물어본다.
> (マリアについて聞いてみる)
>
> 보이라는 사람에 대해 물어본다.
> (ボーイという人について聞いてみる)
>
> 순서는 중요하지 않다. 두 가지 다 물어보도록 하자.

주인공 : 처음 뵙겠습니다. 보이라는 사람을 아십니까?

남자 : 아니요.

주인공 : 실례지만, 당신 이름은?

남자 : 제 이름은 대니라고 합니다.

주인공 : 그렇습니까?

> 마리아에 대해서 물어본다.
> (マリアについて聞いてみる)
>
> 테이블로 돌아간다.
> (テーブルにもどる)
>
> 여기서는 마리아에 대해 마저 물어보면, 그 후에 자동적으로 테이블로 돌아가 란디와 이야기를 하게 된다.

카운터 뒤의 남자. 실은 이 남자가 보이이다!!

주인공 : 그렇다면, 마리아라는 아이를 혹시 아십니까? 실은 제가 아는 사람에 마리아라는 아이가 있는데….

남자 : 아니요, 모릅니다.

주인공 : 그렇습니까…, 실례했습니다.

란디 : 그런데, 당신이 묻고 싶은 것이 뭐죠? 애인 일인가요?

주인공 : 아뇨, 저….

란디 : 이름은?

> 마리아의 이름을 대답한다.
> (マリアの名前を答えた)
>
> 마리아의 이름은 숨긴다.
> (マリアの名前はふせた)
>
> 애인이 없다고 대답한다.
> (彼女はいないと答えた)
>
> 어느 것을 선택해도 스토리 진행에는 영향을 주지 않는다. 단, 필자가 경험해본 바로는 여기서 마리아의 이름을 밝히면 다음에 있을 마리아와의 대화에서 그녀의 어릴 적 모습을 볼 수 있다는 점이다. 이 회상 장면을 보게 되면 달성율이 팍팍 올라간다. 즉 많이 이야기해 보는 것이 중요.

주인공 : 마리아….

란디 : 오옷!! 좋은 이름이네!! 하지만 죽으면 안돼요. (성호를 그으며)산타.마리아… 하핫, 농담이에요.

웃으며 이야기하는 란디

전철 안

주인공 : (차량 내에 풍기는 향기때문에 승객들이 다 내 쪽을 보고 있다. 그 후 1시간 정도 란디가 하던 말을 들은 나는 돌아갈 때 한 묶음의 삼파기타를 얻어서 가게 되었다.)

주인공의 집

주인공 : 다녀왔습니다. (나는 꽃을 뒤로 감추고 천천히 마리아에게 다가갔다.)

마리아 : 앗…, 이 향기는….

주인공 : 짠~. (마리아 앞에 선 나는 큰 일이나 되는 것처럼 삼파기타의 꽃묶음을 내놓았다.) 그거, 삼파기타라고 하는 거지?

마리아 : 응…. 아아…. 맞아, 이 향기…. 나 어렸을 때 언제나 이 향기하고 같이 있었어…. 기억하고 있어. 마닐라에 있는 교차로에서 난, 매일, 이 꽃 팔고 있었어…. 그러니까…, 매일 매일 삼파기타하고 함께…. 잘 때도…, 먹을 때도…. 하지만…, 삼파기타와 함께, 언제나 내 곁에 있었던….

마리아에게 삼파기타를 주는 주인공

마리아의 어릴 적 모습

마닐라에서 삼파기타를 파는 아이들

주인공 : (갑자기 문을 난폭하게 열고, 한 남자가 들어왔다. 아까 가게 안쪽의 카운터에 있었던 필리핀 남자다.)

마리아 : 보이!!

주인공 : 뭐, 뭐야, 당신은. 난폭하게….

보이가 주인공을 밀치며 들어온다.

보이 : 마리아!!

마리아 : 보이!! 아니야! 이 사람은!!

보이 : 어쨌거나 이리와! 가자, 마리아!!

주인공 : 아야…. (머리를 감싸고 앉아있던 내 옆을 두 사람이 뒤엉키며 지나갔다. 계단을 내려가는 두 사람의 발소리만이 들려왔다….)

마리아를 데리고 가는 보이

세이브 포인트

7 SCENE 다시 만난 마리아

주인공의 집

주인공 : (그날 밤 마리아는 돌아오지 않았다…. 나는 밤새도록 사진을 들여다보고야 알 수 있었다. 그 보이라고 불린 남자…. 그 사람은 사진 속에서, 마리아 어깨를 안고 화난 표정을 짓고 있었던 그 아이였다. 그 후, 나는 사리링.아틴에 전화를 걸어 란디에게 보이에 대해서 물어보았지만, 란디의 말에 의하면 그는 갑자기 가게를 그만두겠다고 전화한 후, 그 후로는 나타나지 않았다고 한다. 보이…. 란디의 가게에서는 가명을 쓰고 있었다. 하지만, 왜 가명 따위를 써야 하는 거지…?)

주인공 : (1주일이 지났다. 마리아는 돌아오지 않았다. 나는 학교도 아르바이트도 나가지 않고, 방에만 있었다. 어떡하지….)

> 권총이 마음에 걸린다.
> (拳銃が気になる)
>
> 가방 속이 마음에 걸린다.
> (バッグの中身が気になる)
>
> 란디에게 가본다.
> (ランディを訪ねてみる)
>
> 첫 번째 항목을 선택하면 자동적으로 두 번째 항목으로 이어진다. 두 번째 항목은 매영에게 전화 연락을 해서 만나는 것이고 세 번째 항목은 란디와 그냥 이야기를 나누는 것이다. 두 번째 항목에서는 매영이 주인공에게 충고를 해주는데 그 충고의 내용에 따라서 달성율에 달라진다.

정처없이 마리아를 기다리는 주인공

주인공 : (나는 마리아가 두고 간 가방의 내용물을 테이블 위에 꺼내 보았다. 립스틱, 콤팩트, 몇 가지 화장품, 카세트 테이프, 현찰, 그리고 마리아와 보이의 사진…. 나는 다시 한 번 그 사진을 들여다 보았다. 마리아…. 사진을 보고 있다가, 나는 갑자기 한 가지 생각이 떠올랐다. 그래, 누나한테 전화를 걸어보자. 그러고 보니, 매형이 아시아 어딘가 외국에 나가있었다고 들었는데….

매형을 만나러 가자!!

신문사로 가는 거리

주인공 : (운이 좋았다. 신문기자를 하고 있던 매형이 5년 정도 필리핀의 마닐라 지사에 있다가 올해 귀국했다고 한다.)

신문사 지하의 다방

주인공 : (5년만에 만난 매형은 어느덧 콧수염까지 기르고 있었다.)

미즈시마 : 이야~, 그리운 사진이군~. 여긴 마닐라에 있는 톤드란 곳이야. 아시아 3대 슬램가라고 불리는 곳이지. 취재하러 여러 번 갔었거든. 이 삼파기타를 파는 어린이들은 길거리 애들이라고 불리지만, 사실은 좀 다르지. 거의가 부모가 없는 아이들이지만, 이 아이들은 신디케이트에서 맡고 있지. 밥도 먹이고 있고, 잠을 잘 곳도 있지. 이렇게 삼파기타를 팔고 있는 것도, 이 아이들에게는 살아가기 위한 사업인 거야. 그런데, 문제가 뭐지? 필리핀 여자에게 반하기라도 한 거야?

주인공 : (나는 지금까지의 일을 간략하게 설명했다. 권총 이야기는 하지 않았지만…)

미즈시마 : 으음. 한 핏줄은 아니겠지만, 마리아와 그 보이라는 청년은 남매사이겠지. 아마도 아주 어렸을 때부터 둘이서 살아왔겠지. 그런데, 그 중국계 마피아하고의 관련인데…. 필리핀이란 곳은 화교의 힘이 상당히 강한 곳이라서 가능성은 충분히 있다고 본다.

주인공 : 예를 들면…?

미즈시마 : 음~, 예를 들면…, 이 보이라는 남자가 아주 우수한 인재로 사진에 있는 것처럼 어렸을 때 화교에 스카웃되었다…. 달리 말하자면, 신디케이트로부터 화교로 팔려갔다… 그 때, 동생이었던 마리아도 같이…. 코스로는 마닐라에서 홍콩으로… 그리고 동경으로, 인가.

주인공 : (경찰에 신고하는 편이 좋지 않을까하는 매형의 말에 나는 정중하게 인사하고 가게를 나왔다.)

미즈시마 : 음~. 마닐라의 저녁놀은 아름답다. 너도 한 번쯤은 가보는 것이 어떠냐? 여러 가지로 들리는 말은 많다만, 적어도 나는 아주 좋아한다.

주인공 : (그렇게 말하고, 매형은 어울리지도 않는 윙크를 했다. 돌아가는 길, 나는 신호를 기다리면서 건물에 비친 저녁놀을 바라보았다. 마닐라…. 생각해보니까, 필리핀이란 곳은 외국이잖아.)

이 사람이 주인공의 매형

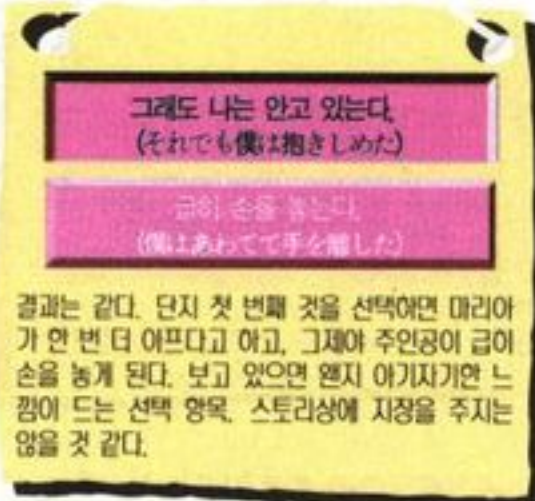
여러 가지 조언을 해준다

주인공의 집

주인공 : (방에 불이 켜져 있네…. 혹시…!!)

주인공은 방으로 뛰어 올라가서 방안에 있는 마리아를 품에 안는다.

주인공 : 마리아!! 놓지 않겠어. 이제 절대로 놓지 않아!!

마리아 : 아파….

그래도 나는 안고 있는다.
(それでも僕は抱きしめた)

급히 손을 놓는다.
(僕はあわてて手を離した)

결과는 같다. 단지 첫 번째 것을 선택하면 마리아가 한 번 더 아프다고 하고, 그제야 주인공이 급히 손을 놓게 된다. 보고 있으면 왠지 아기자기한 느낌이 드는 선택 항목. 스토리상에 지장을 주지는 않을 것 같다.

마리아 : 아파~.

주인공 : 미, 미안. 그래도, 자…. 뭐랄까….

마리아 : 괜찮아…. 말 같은 건하지 않아도 돼.

주인공 : (마리아는 그렇게 말하고 입맞춤을 해주었다….)

잠시 후,

주인공 : 꺼도 되겠니? 무섭지 않겠어?

마리아 : 응. 이제 혼자가 아니니까….

주인공 : (그 이상 마리아의 눈을 보고 있을 수가 없어서, 나는 불을 껐다.)

결미부가 오스러지도록(?) 안아주자!

세이브 포인트

8 SCENE 다시 시작되는 마리아와의 생활

집 앞의 거리

주인공 : (마리아와의 생활이 다시 시작되었다. 놀랍게도 마리아의 기억은 돌아와 있었다. 그럼에도 불구하고, 나에게는 마리아의 표정이 왠지 애달프게 보인다. 물어보고 싶은 것은 많이 있었다. 하지만 마리아는….)

마리아 : 괜찮아. 아무 걱정할 것 없어.

주인공 : (이야기를 많이 하려고 하지 않는다. 보이에 대해 물어보아도….)

조금은 거북로운 미소를 짓는 마리아

마리아 : 내 오빠야.

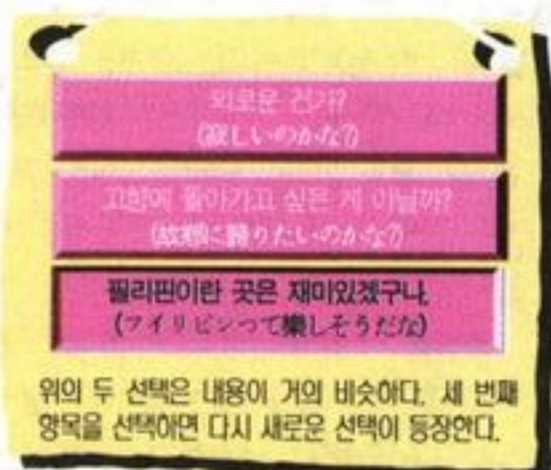
주인공 : (하고 웃으며 대답한다. 그 미소를 보며 난 알 수 있었다. 보이하고 무슨 일이 있었던 것이다. 나를 휘말리게 하고 싶지 않는 무언가가…. 지금의 마리아에게 나는 도대체 무슨 일을 해줄 수 있을까…?)

자동 세탁소

마리아 : 크리스마스구나….

주인공 : 뭐라고?

마리아 : 필리핀에서는, 11월이 되면 벌써 모두가 메리 크리스마스…. 해안가에 있는 야자나무에는 작은 전구를 달아서 반짝거리고…. 아주 아름다워…. 그리고 또 하나, 븐.나.븐이라고 해서 유원지가 열려. 회전 목마라던가, 제트 코스터, 마닐라 사람들 모두 모여서 매일 밤 매일 밤 축제야.

주인공 : 마리아….

외로운 건가?
(寂しいのかな?)

고향에 돌아가고 싶은 게 아닐까?
(故郷に帰りたいのかな?)

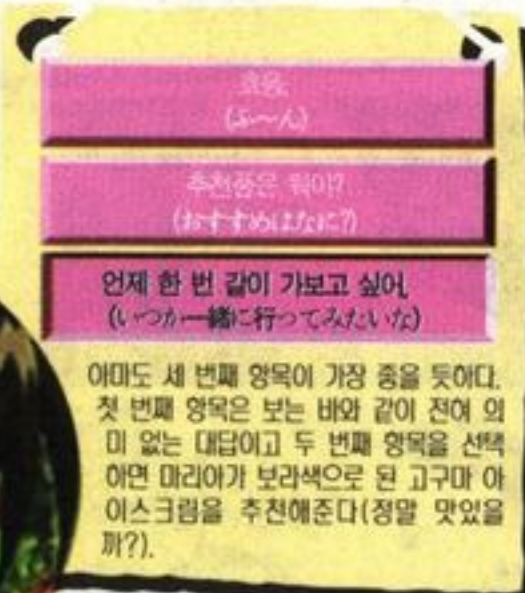
필리핀이란 곳은 재미있겠구나.
(フイリピンって楽しそうだな)

위의 두 선택은 내용이 거의 비슷하다. 세 번째 항목을 선택하면 다시 새로운 선택이 등장한다.

주인공 : 좋은 사람들이 많이 있는 것 같네.

마리아 : 응, 좋은 사람들이 많아. 아주 좋은 곳이야….

자동 세탁기로 탈수하는 마리아

흐음.
(ふ~ん)

추천품은 뭐야?
(おすすめはなに?)

언제 한 번 같이 가보고 싶어.
(いつか一緒に行ってみたいな)

아마도 세 번째 항목이 가장 좋을 듯하다. 첫 번째 항목은 보는 바와 같이 전혀 의미 없는 대답이고 두 번째 항목을 선택하면 마리아가 보라색으로 된 고구마 아이스크림을 추천해준다(정말 맛있을까?).

주인공 : 언제 한 번 같이 가보고 싶은데.

그 때에는 안내 부탁해.
(そのときは案内してね)

약속해줄래?
(約束してくれる?)

아무래도 두 번째가 가장 좋아 보인다. 이렇게 해 놓고 나중에 약속을 못 지키면(Good End No. 3 같은 것으로) 그에 따라 엔딩이 조금 바뀔지는 의문이다.

주인공 : 약속해줄래?

마리아 : 약속할게.

보이 : 마리아.

마리아 : 보이?

주인공 : (보이는 차가운 눈초리로 나를 보고 있었다.)

마리아 : 왜 그래? 무슨 일이야?

마리아가 보이를 따라 나간다.

마리아 : 안돼, 그럴 순 없어!!

보이 : 말을 들어, 마리아!! 너만이라도….

마리아 : 흰데.베데!! 그럴 순 없어, 나 혼자 돌아가다니!!

주인공이 따라 나온다.

주인공 : 마리아….

마리아 : !!

보이 : 이 녀석 때문인가!?

마리아 : 아니야….

보이 : 넌 누구야! 도대체 네가 마리아의 뭐란 말이야!! 흥!! 마리아, 넌 필리핀 사람이야. 일본인이 아니야…. 잊지 마라.

주인공 : (나와 마리아를 남긴 채, 보이의 넓은 등은 멀어져 갔다.)

갑자기 나타난 보이

마리아의 손에 여권이!?

마리아와 주인공을 두고 가는 보이

주인공의 집

마리아 : 저…, 널 믿어도 괜찮아?

주인공 : (놀랐다. 난 뭐라고 말을 해주어야 할까….)

보이와 무슨 일 있었어?
(ボーイとなにかあったの?)

응, 믿어 주었으면 좋겠어.
(ウン、信じてほしい)

무슨 뜻이야?
(どういう意味?)

여기는 100% 두 번째 항목을 선택해야 한다. 나머지 두 항목을 선택하면 곧바로 Bad End로 직행이다(자고 일어나면 바로 마리아가 사라진 사실을 알 수 있다). 엄청난 허탈감을 겪고 싶지 않은 사람은 필히 두 번째 항목을 선택하기 바란다.

주인공 : 응, 믿어 주었으면 좋겠어.

마리아 : 고마워….

자리에 누운 마리아는 어릴 적 이야기를 한다.

마리아 : 어렸을 적에, 나, 보이하고 같이 홍콩에 갔었어.

주인공 : (마리아는 홍콩의 구룡성에서 지낸 일들을 말해주었다.)

마리아 : 나는 언제나 혼자였어…. 보이는 영어를 할 줄 알았기 때문에, 바로 조직에 들어갔지만…, 하지만 항상 바빴기 때문에 집에 들어오는 일은 거의 없었어. 하지만, 그 마을에서 난 자란 거야.

어려서 홍콩으로 건너간 마리아와 보이

주인공 : (그런데, 문제가 생겼다. 조직에선 마리아에게 일을 시키려고 한 것이다. 이 때, 보이가 완강하게 저항했다. 조직은 마리아를 보내주는 대신, 다른 조건을 붙였다. 그리고, 두사람은 올해 초에 일본으로 건너왔다고 한다.)

마리아 : 오하요우(일본의 아침인사), 곤방와(일본의 저녁인사), 사요우나라(헤어질 때 하는 인사)…. 그때부터 반 년동안, 나는 매일 일본어를 공부해야만 했어. 그리고, 드디어 내일은 일본으로 가게 되는 날…. 나한테 일본어를 가르쳐 준 할아버지는 내 손을 오랫동안 잡고 있다가 이렇게 말했어.

노인 : 마리아. 너는 일본에서, 너에게 있어서 소중한 사람과 만나게 될 거야. 네가 행복해지느냐 마느냐 하는 것은 다 그 상대에게 달려있단다….

마리아 : 그렇게 말하고, 날 보내줬어. 많이 걸어다녔어. 사람들도 많이 만났고…. 하지만…, 지금은 네가 내 곁에 있어….

주인공 : (아무 말도 할 수 없었다. 마리아의 인생에 내가 관여하고 있다니…. 나는 그냥 마리아를 안고 있는 것이외에 아무 것도 할 수 없었다.)

마리아에게 일을 시키려고 하는 조직

마리아에게 일본어를 가르쳐 준 할아버지

세이브 포인트

9 SCENE 총에 맞는 보이!!

집에 오는 길-육교

주인공 : (보이는 그 후로 모습을 보이지 않았다. 이제 곧 12월이 되려고 하고 있다.)

육교를 건너다가 길을 가는 보이를 발견한다.

주인공 : (보이가 걸어가고 있다. 어? 그런데…. 뒤에서 따라오는 저 사람들은? 권총이다!!)

주인공 : 보-이!!

결국 보이는 총에 맞고 3명 중 한 사람이 주인공을 쫓아온다.

보이를 따라가는 사람들!?

총에 맞는 보이!!

주인공 : (도망가야해!! 나는 무작정 뛰기 시작했다.)

감을 따라 좁은 길로 간다.
(川沿の路地を逃げる)

공원 안으로 도망간다.
(公園内を逃げる)

공장 뒤편으로 도망간다.
(工場の裏を逃げる)

이번에야말로 정말 운명의 장난과 같은 선택 항목이다. 왜냐하면 상황에 따라서 답이 달라지기 때문이다. 어떤 상황인지는 필자도 잘 모르겠지만 세 항목 중 하나는 반드시 총에 맞아 불행한 죽음을 맞이하게 된다는 것이다. 이름 그대로 Bad End No. 15 불운(不運). 필자가 지정한 선택으로 플레이를 했으면 여기서 총에 맞는 것은 공원으로 갔을 때뿐이다. 무사히 도망치면 집으로 돌아오게 된다.

주인공 : (육교를 내려와서 옆에 있던 공장 뒤편을…, 그리고 사람이 많은 시장터를 지나, 옆 마을의 번화가를 거쳐….)

그냥 도망가자!!

전철-주인공의 집으로

주인공 : (아까 그 녀석들은…? 보이는 도대체…. 나는 갑자기 일어난 일에 혼란과 불안을 안고 아파트에 서둘러 돌아왔다.)

주인공 : 다녀왔습니다…, 보이….

보이 : 나는 어렸을 때부터 이런 말을 들으며 자랐다…. 은혜는 돌에 새기고, 한은 물에 흘려보내라고….

주인공 : 보아….

마리아 : !! 보이!! 아직 안돼, 그런 몸으로는!!

보이 : 괜찮아. 언제까지나 여기에 있을 수는 없어.

마리아 : 하지만…!

보이 : 난 괜찮아. …넌 네 자신만 생각하면 돼. 살라맛 카바팅드…, 고맙다, 형제여….

보이의 몸에서 빼낸 총알

PLAY STATION

주인공 : (뭐?)

보이 : 오지마!!

주인공 : 보아…. (나와 마리아는 보이가 나간 문을 바라보며, 계속 서있을 수밖에 없었다.)

주인공에게 고맙다고 하면서 떠나는 보이

세이브 포인트

10 SCENE 납치된 마리아

주인공 : (그 날 밤, 나는 아르바이트 동료의 송별회가 있어서 늦게 집에 돌아오게 되었다. 응? 집에 불이 꺼져 있네…. 열쇠도 잠겨져 있지 않고…. 조심성 없네….)

불을 켜려고 하자, 누군가가 주인공을 붙잡는다.

주인공 : !!

남자 : 오오…. 얼마 전에 우리를 방해했던 그 놈 아니야.

주인공 : (이 녀석들, 그 때 보이 뒤를 따라다녔던 폭력배들이다!! 마리아는!?)

마리아가 도망치려하자, 한 남자가 마리아의 배를 걷어찬다.

마리아 : 앗…. 이거 놔!

주인공 : (말할 수 없는 분노로 눈앞이 새빨갛게 변했다!!)

마리아 : 안돼!! 놔, 이거 놓으란 말이야~!!

마리아가 끌려간다.

주인공 : (마리아의 비명을 들으며, 어디를 얻어맞았는지…)

녀석들을 쫓아가야 한다!
(あいつらを追いかけるんだ!)

권총을 다시 파내야 한다!
(拳銃を掘りおこすんだ!)

권총 없이 쫓아갔을 때 볼 수 있는 Good End는 자동적으로 No. 1 편지이다. 그러나 권총을 가지고 가져가면 1, 2, 3번 중 원하는 것을 볼 수 있게 된다. 나중에 나오는 선택으로 정할 수 있으니, 우선은 권총을 가지고 가도록 하자. 권총이 집에 있을 경우에는 "권총을 가지러 돌아간다(拳銃を取りにもどる)"라는 항목을 선택하면 된다.

주인공 : (권총이다. 녀석들하고 겨루려면 권총밖에 없다!)

자연공원으로 달려간다.

마구 얻어맞는 마리아

자연공원

주인공 : (이제 어떻게 되든지 상관없어. 기필코 마리아를 되찾고 말겠어! 땅이 굳었군…. 뭔가 팔 수 있는 것이….)

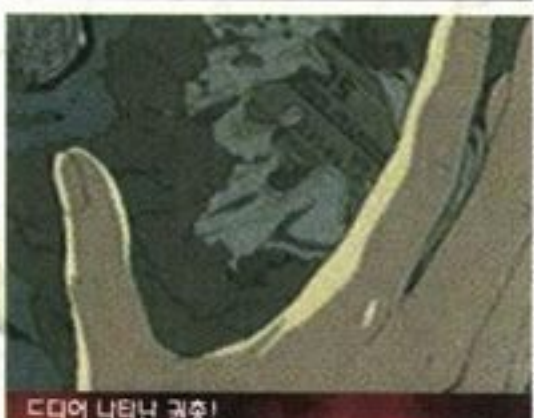
주머니에 손을 넣은 후, 500엔 짜리 동전을 꺼낸다.

주인공 : 욱! (손톱이 부러졌다…. 아픔과 분노가 합쳐져서, 나는 필사적으로 땅을 팠다. 그리고…, 드디어 손수건에 싸여 있는 권총이 모습을 드러내었다. 바로 그 때…, 내 어깨를 누군가가 잡았다….)

동전으로 땅을 파는 주인공

손톱이 부러질 정도로 땅을 팠다

드디어 나타난 권총!

세이브 포인트

11 SCENE 마리아를 찾아라!!

자동차 안

주인공 : (차안에는 각각 무기를 지닌 동양인들이 몸을 숙이고 앉아 있었다. 운전하고 있는 것은 보이다.)

건물 앞

주인공 : (아마 이 사람들이 신문에 실렸던 중국계 마피아일 것이다….)

보이 : 나는 이 사람들에게 목숨을 바쳐서라도 갚아야 할 은혜가 있다. 마리아는 상관없어. 너에게 맡긴다.

주인공 : (보아…. 말을 할 수가 없었다. 뭐라고 말을 해야할까….)

나도 데리고 가 줘
(僕も連れていってほしい)

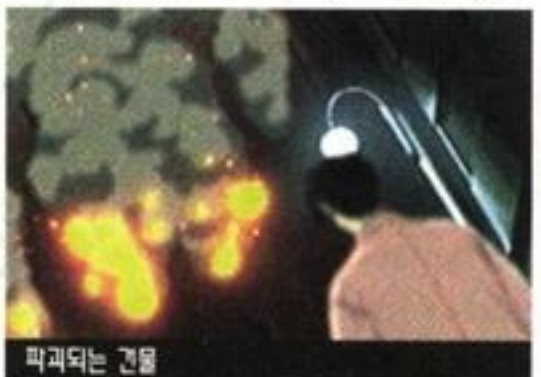
안되겠다, 말이 안나와….
(ダメだ、言葉が出てこない…)

어느 것을 선택하던지, 게임을 처음 플레이할 때에는 이곳에 남게 된다. 그 이유는 처음 플레이에는 등장하지 않는 선택 항목이 있는데, 이 선택 항목을 거쳐야만 여기서 첫 번째 항목을 선택했을 때 보이의 반응에 변화가 있기 때문이다. 어쩔 수 없으므로 우선 Good End No. 1을 보는 것으로 만족해야 할 것 같다.

주인공 : 보이, 나도 갈게. (보이는 아무 말 없이 내 얼굴을 바라보았다. 하지만 아무 대답도 해주질 않았다. 그리고, 보이를 선두로 해서 무장한 사람들은 가슴을 펴고 걸어갔다.)

각종 무기로 무장한 중국계 마피아

주인공을 남두고 들어가는 보이 일행

주인공 : (마리아…. 혼자 남게 된 나는 머리를 감싸안을 뿐, 아무 것도 할 수 없었다. 15분 정도 지났을까…. 총성이 한 방 들리고, 그 때부터 해서 싸움이 시작되었다. 떨리는 다리를 두 손으로 잡았다. 한심하게도, 이제 와서 처음으로 공포가 엄습해왔다.)

파괴되는 건물

주인공 : (저건…. 마리아다…!)

마리아가 달려와서 주인공의 품에 안긴다.

주인공 : (마리아!! …아아, 마리아!!)

주인공 : (앉아 있는 우리들 등뒤로 순찰차의 사이렌 소리가 들려왔다.)

다시 재회하게 된 마리아와 주인공

엔딩, 그 후의 마리아와 주인공은…!?

주인공의 집

형사 : 그럼, 협조해 주셔서 감사합니다. 무슨 일이 생기면 다시 연락 주십시오. 그럼.

주인공 : (나는 왠지 갑자기 넓어진 방안을 보고, 힘없이 앉았다. 경찰에서 사람이 와서 마리아의 짐을 전부 가져간 것이다…. 단 하나, 주지 않은 물건이 있다. 하지만, 그렇다고 해서 어떻게 되는 건 아니지만….)

형사들이 와서 마리아의 짐을 가져간다

거리

주인공 : (더욱 추워진 거리는 크리스마스 준비로 소란스러웠다. 나는 지금 신문사의 지하 다방에서 나오는 길이다. 매형이 경찰청에 아는 사람을 통해 그 후의 소식을 듣고 온 것이다.)

미즈시마 : 결국은 세력권과 마약의 이권에 대한 싸움이었다고 한다. 보이라고 하는 필리핀 남자는 아무래도 죽었다고 하던데…. 그리고, 네가 말한 마리아라고 하는 여자…. 그녀는 사건에 직접적인 관계가 없다고 해서 강제송환되었다. 내가 알고 있는 건 여기까지야. 앞으로 어떡할거냐?

주인공 : (정말로 어떡하지…. 나는 회색 하늘을 보며 큰 한숨을 쉬었다. 아파트에서는 아무도 없는 방이 나를 기다리고 있다.

주인공의 집

여자 목소리 : 여기는 항공권 판매 서비스 예약과입니다. 예약 확인을 하겠습니다. 마리아.산토스씨, 돌아오시면 예약 담당자 카와다(河田)에게 연락 주시기 바랍니다.

주인공 : (마리아 앞으로 온 메시지를

비행기를 타고 필리핀으로 향하는 주인공

듣고, 내 마음속에는 믿을 수 없을 만큼 대담한 생각이 떠올랐다.)

마닐라

주인공 : (12월 24일 크리스마스 이브. 나는 마닐라의 니노이아키노 국제공항에 내렸다. "마리아"라는 이름의 예약을 내 이름으로 바꾸어서 온 것이다.)

일본

동료 : 미즈시마씨, 항공 우편이 왔네요.

미즈시마 : 알았어.

주인공 : (새해를 맞이한 1월의 어느 날. 신문사에 일하는 매형에게 마닐라에서 편지가 한 통 도착한다. 내가 보낸 편지다. 무사히 마닐라에 도착했다는 보고. 하지만 바로 공항에서부터 태워주겠다는 2명의 필리핀 사람에게 속아서, 여권하고 현

마닐라 공항에 내린 주인공

편지를 읽는 주인공의 매형

내린 곳은 바다가 보이는 넓은 공원이었습니다.
말도 통하지 않는 나라에서, 가진 것을 전부 잃어버려서 헤매고 있던 나에게 근처에서 누워 있던 방랑자 같은 3인조가 말을 걸어왔습니다.
손짓 발짓 다해가며, 짐을 빼앗긴 것을 설명하고, 단 한 장 남은 사진을 보이며 톤드까지 가고 싶다고 이야기해도 알아들을 리가 없고,
포기한 나는 "바하라.나…"하고 중얼거렸습니다.
그랬더니 갑자기 그들은 크게 웃었습니다.
그리고, 지나가는 사람들과 근처에 있는 사람들로부터 모금을 받는 것이었습니다. 그리고 저는 그들과 함께, 그 화려한 지프니라는 차를 타고 겨우겨우 톤드까지 갈 수 있었습니다. 그 다음부터가 엄청났습니다.
제, 아니, 그들의 이야기를 듣고 믿을 수 없을 만큼 많은 사람들이 모여서, 정말 100여명 정도 모였을 겁니다.
그 사람들이 모두 열심히 여기저기 연락해서…, 드디어는 환호가 터지며 사람들이 길을 비켜주었습니다.
그리고, 그리고…, 숨이 차도록 달려오는 겁니다.
그…, 바로 그 마리아가.
그날 밤, 우리들은 마리아가 븐.나.븐이라고 말한 그 유원지에 갔습니다.
매형, 마닐라의 크리스마스 밤은 마을 전체가 전광 장식으로 빛나서, 정말 아름다웠습니다.
그건 마치, 이 나라 사람들의 마음과도 같습니다.
그리고, 섣달 그믐날에는 마을을 뒤덮을만한 불꽃놀이의 소리와 빛.
그 대단함은 연기로 달이 가려질 정도입니다.
매형.
저는 당분간 이 나라에 있으려고 생각합니다.
사람이다, 인종이다, 사회적 지위나 학력, 돈,
그런 것들이 얼마나 가치 있는 것들인가,
지금은 의문으로 생각합니다.
그런 것보다도, 저에게는 마리아의 보석과도 같은 미소가 제일입니다.
매형.
매형께서 누나를 통해서, 어머니께 잘 말씀해주세요.
안녕히 계세요. 나중에 다시 편지를 쓰겠습니다.
매형이 좋아했던, 남쪽 나라의 파란 하늘 아래서.

세이브 포인트

Good End No.2 재회(再會)

부연 설명

전반부에 나타나는 모든 선택은 기존의 Good End No. 1의 경우와 동일하다고 보면 된다. 새로 생기는 선택에 대해서는 달성율을 올리고 싶으면 선택하지 않았다고 생각되는 것을 선택하면 된다. 또한 Good End를 보고 싶다면 기존의 스토리에 벗어나지 않도록 해서 선택을 하면 된다.

그러나 여기서 주의해야 할 점이 하나 있다. 앞서 설명했듯이 게임을 처음 플레이할 때에는 나타나지 않는 선택 항목을 거쳐야만 보이와 같이 건물에 들어갈 수 있다는 것이다. 그 선택은 바로 SCENE 8에서 마리아와 주인공이 세탁을 하는 부분에서 발생한다. 보이가 나타나서 마리아와 이야기하던 중, 주인공이 끼여들면 주인공의 멱살을 잡는데, 여기서 "ボーイに言い返えす(보이에게 말대답하다)"를 고르는 것이다. 이 조건을 만족시키면 그날 밤 마리아가 주인공에게 믿어도 되느냐는 말 대신 고맙다는 말을 한다. 이후에 게임을 진행해가다가 마지막 선택에서 보이에게 데려가 달라고 말을 하면 새로운 스토리로 게임이 진행된다.

SCENE 11 마리아를 찾아라!

보이의 차안

주인공 : (차안에는 각각 무기를 지닌 동양인들이 몸을 숙이고 앉아 있었다. 운전하고 있는 것은 보이다.)

차안에서 무장한 동양인들

건물 앞

주인공 : (아마 이 사람들이 신문에 실렸던 중국계 마피아일 것이다…)

보이 : 나는 이 사람들에게 목숨을 바쳐서라도 갚아야 할 은혜가 있다. 마리아는 상관없어. 너에게 맡긴다.

주인공 : (보아…. 말을 할 수가 없었다. 뭐라고 말을 해야할까…)

나도 데리고 가줘.
(僕も連れていってほしい)

안되겠다. 말이 안나와….
(ダメだ、言葉が出てこない…)

이제는 선택이 된다. 아래의 것을 선택하면 자동적으로 Good End No. 1을 볼 수 있고 위의 것을 선택하면 새로운 스토리가 전개된다.

주인공 : 보이, 나도 갈게. (보이는 아무 말 없이 나를 바라보았다. 그리고는 권총을 나에게 돌려주며 그 사용법을 알려 주었다.)

보 이 : 괜찮은 거냐?

주인공 : (결국, 보이를 선두로 일행은 건물로 다가가기 시작했다. 그리고 나도…. 보이의 이야기로는 폭력배들은 이 건물의 5층과 6층을 본거지로 하고 있다고 한다.)

한 남자가 보초를 칼로 찌르자, 보이가 다른 남자의 목을 비튼 다음, 일행은 건물에 잠입한다.

주인공 : (이제 늦었어! 되돌아 갈 순 없어!)

주인공에게 총 사용법을 가르치는 보이

보이의 능숙한 솜씨!

건물 안

보초를 몇 명 더 쓰러뜨린 후, 수류탄을 던지면서 싸움이 시작된다.

주인공 : (드디어 총격전이 시작되었다.)

수류탄이 터지며 주인공은 방안에 엎드린다.

주인공 : (엄청난 소음과 화약 냄새…. 구역질이 난다…. 무서워…. 이제 안되겠어…)

비명소리가 들린다.

주인공 : !! 마리아!!

세이브 포인트

12 SCENE 대단원!! 마리아 구출!!

건물 안 복도

주인공 앞에 3개의 문이 보인다.

주인공 : (어느 문이지?)

오른쪽 방으로 들어간다.
(右の部屋に入る)

왼쪽 방으로 들어간다.
(左の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다.
(奥の部屋に入る)

최고로 중요한 선택이다!! 지금부터 나오는 선택은 모두 Bad End 직행이다. 잘못 선택하면 바로 Bad End가 되고 제대로 선택해야만 Good End에 도달할 수 있다. 우선, 왼쪽 방에 들어가는 것이 필수적이다 만일, 오른쪽 방에 들어가면 일본도를 지닌 건달에게 단칼에 죽게 되어 Bad End No. 17 안일함(甘さ)을 보게 되며 안쪽 방에 들어가면 총에 맞아 죽게 된다. 왼쪽 방에 가면 보이가 있는데, 반드시 그를 봐야 한다. 이유는 나중에~.

어느 방에 들어갈까~

Bad End No. 17 안일함-일본도에 한방에!!

주인공 : 보이….

보이 뒤에 한 사나이가 총을 겨누고 있다.

주인공 : 보이!! 위험해!!

주인공이 총을 쏘지만 빗나가고 보이가 대신 총을 쏘아 죽인다.

주인공 : 보아….

보이 : 고맙군, 형제.

주인공 : (나는 마리아를 찾아 다시 복도로 나왔다.)

보이 뒤에 총구가!!

오른쪽 방으로 들어간다.
(右の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다.
(奥の部屋に入る)

우선은 Good End No. 2 재회(再會)를 위해 안쪽 방으로 가는 것부터 설명하기로 한다. 방금 왼쪽 방에서 보이를 살려주었기 때문에 지금 안쪽 방으로 가면 이번에는 보이가 주인공을 살려준다.

안쪽 방

주인공 : (여기는 아직 보이들이 오지 않은 곳이구나. 이 문 저편에…)

문을 열고 들어간다.

주인공 : 마리아!!

두목 : 안되지, 형씨. 문은 노크를 해야 한다고 학교에서 배우지 않았나?

주인공 : (총을 겨누며)마리아를 놔줘!

이 때, 옆에서 남자가 나타나서 주인공의 머리에 총을 겨눈다.

남자 : 이래서 초보자는 안된다니까. …잘 가라.

탕~. 총소리가 나고 남자는 쓰러지고, 두목도 총에 맞는다.

주인공 : 보이….

보이 : 서…서둘러라!

주인공 : 마리아! (핫! 총구가 마리아를 노리고….)

잡혀있는 마리아

마리아를 노리는 총구!!

마리아를 감싼다.
(マリアをかばう)

총을 사용한다.
(銃を使う)

여기서 마리아를 감싸면 주인공이 대신해서 총을 맞고 죽는다. 죽어가면서 마리아에게 사랑한다고 외치며~. 이것이 바로 Normal End No. 2 사랑(マハル. キ. タ : 필리핀어로 사랑한다). 비극인데 왜 Normal End 인지는 도무지 모르겠다. 결국, 총을 사용함으로써 마리아를 구하면~.

탕~! 주인공의 총에 맞은 두목이 쓰러진다.

주인공 : (마…, 맞았다…. …!?)

보이 : 서두르자…. 빨리!

주인공 : (계속 뛰었다. 주위는 벌써 불과 연기로 뒤덮여 있었다. 복도 저편으로 비상구가 보였다. 어쩌지!?)

복도는 이미 불바다로!

비상구로 나가자!
(非常口から出よう!)

연기 속을 달리자!
(煙の中を突っ切ろう!)

드디어 마지막 선택. 이것 역시 어김없이 Bad End 직행이다. 비상구로 나가려고 하면 쓰러져 있던 어떤 남자가 주인공 쪽으로 수류탄을 던진다(왜 하필 지금 깨어나서~). 결국, 전멸하고 만다 즉, 정답은 연기 속을 달리는 것.

주인공 : (우리들은 비상구에 상관 않고 연기 속을 달려갔다. 그리고, 건물을 빠져 나와서 구경꾼들 틈사이로 그 일대를 벗어났다.)

보이 : (차에 시동을 걸며)어떡할 거냐? 너도 같이 가겠나?

주인공 : (나는 총을 돌려주며, 나는 이곳에 남아 있겠다고 전했다….)

마리아 : 왜!? 어째서!?

주인공 : 이유야 어쨌든 간에 나는 사람을 한 명 죽이고 말았어. 그 죄는 속죄해야 자….

마리아 : 모르겠어! 그런 거…, 모르겠어!!

주인공 : (도망갈 순 없다. 그 후 나는 경찰에 출두해서, 그 자리에서 체포되었다.)

연기 속을 빠져나오는 주인공 일행

사람들 틈에 묻혀 빠져나오자!

몇 년 후…

주인공 : (그리고 새해가 밝고, 벚꽃이 피는 계절이 돌아왔다. 이 높은 울타리 안에도…. 그 때쯤에 나는, 당시 나를 취조했던 형사로부터 보이가 체포되었다는 것, 그리고 한 필리핀 여자가 본국으로 강제송환 되었다는 것을 듣게 되었다.)

새해의 봄, 벚꽃의 계절(비련벚나무도 피려나?)

주인공이 갇혀있는 교도소

주인공 : (여름이 다가오고, 장마가 이어지던 어느 날, 난 필리핀으로부터 항공우편을 받았다. 매형으로부터다. 거기에는 나에 대한 위로의 말과 마리아의 소식, 그리고 사진이 동봉되어 있었다. …웃고 있는 마리아의 모습이 찍혀 있었다. 마리아…. 조금 살쪘나? 마리아와의 여러 가지 추억도, 지금 생각하면 먼 옛날 이야기처럼 느껴진다.)

감옥에서 편지를 읽는 주인공

주인공 : (세월이 흘러서, 겨울이 되고, 나는 창살 너머로 계절을 보며 한 가지 생각만을 하고 있었다.)

출소한 주인공은 비행기를 타고 필리핀으로 간다.

마리아를 만나러 가는 중, 아이를 데리고 이쪽으로 오는 마리아와 마주친다.

서로 마주보고 아무 말도 못하는 마리아와 주인공

어린이 : 엄마, 엄마~, 엄마.

마리아 : (앉아서 아이를 보며 미소짓는다.)

주인공 : (그것은 나와 마리아가 처음 만난 이후로, 5년째 되는 해였다.)

드디어 마리아를 만났다!!

아이를 안은 채 미소 짓는 마리아

Good End No.3 영원히(永遠に)

12 SCENE 대단원!! 마리아 구출!!

건물 안 복도

주인공 앞에 3개의 문이 보인다.

주인공 : (어느 문이지?)

오른쪽 방으로 들어간다.
(右の部屋に入る)

왼쪽 방으로 들어간다.
(左の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다.
(奥の部屋に入る)

Good End No. 3을 위한 선택은 왼쪽 방, 오른쪽 방, 안쪽 방의 순서이다. 그 이유는 게임을 진행하다 보면 차차 알게 될 것이다. 단, 여기서 주의할 점은 오른쪽 방에 들어갔을 때의 행동이다.

주인공 : 보아….

한 사나이가 보이에게 총을 겨눈다.

주인공 : 보이!! 위험해!!

주인공이 쏜 총이 빗나가자, 보이가 대신 쏘아 죽인다.

주인공 : 보아….

보이 : 고맙군, 형제.

주인공 : (나는 마리아를 찾아 다시 복도로 나왔다.)

오른쪽 방으로 들어간다.
(右の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다.
(奥の部屋に入る)

왼쪽 방에서 보이를 살려주었으므로 이제 오른쪽 방에 들어가도 괜찮다. 조금 까다롭기는 하지만…. 주인공의 실력을 잘 파악하고 때로는 과감하게 행동하는 것도 필요!!

주인공이 쏜 총은 절대 안 맞는다

문을 열고 들어가면 구석으로 이어지는 문이 또 하나 있다. 그 문을 열고….

주인공 : (아무도 없는 건가…?)

주인공이 들어온 문으로 큰 칼을 가진 사나이가 들어온다.

주인공 : (이런!! 이쪽으로 오잖아!!)

다가오는 남자

적이 공격해오길 기다린다.
(敵を待ちかまえる)

숨는다.
(物陰に隠れる)

주인공 실력으로 적이 공격하기를 기다린다고 한들 뭘 할 수 있을까? 결국 개죽음이다. 그러므로 운명을 거스르지 말고 숨는 것이 상책이다. 여기서 나오는 Bad End는 소개한 바 있으므로 생략하기로 한다. 참고로 이 방 안에서 죽게 되면 모두 같은 Bad End를 만난다.

침대 뒤로 숨지만, 주인공이 움직이는 바람에 침대에 있는 책이 떨어진다.

주인공 : (아차!! 들켰나…!?)

침대 밑으로 떨어진 책

숨자
(隠れよう)

싸울 수밖에 없다!
(闘うしかない!)

거의 마지막 부분에 나오는 선택들은 마치 Bad End를 위한 것 같다. 어쨌든 이미 들켰으니 싸우는 것이 최선책. 숨는 것을 택하면 주인공이 침대 밑으로 들어가는데, 칼을 든 남자가 다가와 주인공의 다리를 잡아 끌어내어 단칼에 끝장내버린다.

주인공이 나와서 총을 몇 방 쏘지만 남자는 비틀거릴 뿐 쓰러지지 않는다. 마침내 주인공의 총알이 떨어지고 남자가 칼을 내리치려는 순간, 뒤에서 보이가 그 남자를 쏜다.

보이 : 괜찮나, 형제?

주인공 : 보이…. (이제 남은 방은 하나….)

주인공은 마구 쏘지만 맞지 않고…

결국에는 보이가!

안쪽 방

주인공 : (여기는 아직 보이들이 오지 않은 곳이구나. 이 문 저편에….)

문을 열고 들어간다.

주인공 : 마리아!!

두목 : 안되지, 형씨. 문은 노크를 해야 한다고 학교에서 배우지 않았나?

주인공 : (총을 겨누며)마리아를 놔줘!

이 때, 옆에서 남자가 나타나서 주인공의 머리에 총을 겨눈다.

남자 : 이래서 초보자는 안된다니까. …잘 가라.

과연 살 수 있을까?

- 탕~. 총소리가 나면서 남자는 쓰러지고 두목도 총에 맞는다.

주인공 : 보아….

보이 : 서…서둘러라!

주인공 : 마리아! (헛! 총구가 마리아를 노리고…. 총알은 남아 있지 않다…. 남은 방법은 하나….)

탕! 주인공이 마리아 대신 총을 맞고, 두목도 결국 쓰러진다.

마리아 대신 총을…!!

쓰러지는 주인공

주인공 : (아아, 마리아…. 등이 뜨거워…. 마치 불에 타는 것 같아…. 어떻게 된 거자…, 네 얼굴이 멀어져가고 있어…. 너무 외로워…, 마리아…. 부탁이야…, 말을 해줘…)

마리아 : 안돼~!! 이건 거짓말이야…!! 이건, 이건 정말 너무해~!! 제발 뭐라고 말 좀 해봐~!! 제발 부탁이니까~! 흑흑….

엔딩

건물 안

주인공 : (얼래? 난 뭐하고 있는 거지? 눈을 떠보니 빛이 보였다. 그리고, 바쁜 듯이 시끄러운 소리가 귀에 들린다.)

남자 : 네, 안녕하십니까. 여기는 이시카와 상사(. .. ')입니다.

주인공 : (서류를 가진 여성이 다가오고 있다.) 저, 죄송합니다만….

여자는 주인공을 통과해서 지나간다.

주인공을 통과하는 여자. 마치 사랑과 영혼의 한 장면을 보는 듯한!?

투명인간(?)이 된 주인공

여 자 : 부장님, 견적 보고서입니다.

주인공 : 뭐…!? (아, 손이 투명하다….)

주인공 : (나는 아무래도 유령이 된 것 같았다. 게다가, 죽고 난 후 벌써 2년이란 세월이 흘렀다. 그렇다면, 나는 2년 동안 저 자리에서 계속 자고 있었다는 것이 된다. 저 새로운 회사 사람들에게는, 무슨 폐를 끼치지는 않았나? 나는 순간적으로 폭력배들이 있었던 건물을 향해 고개를 숙였다. 죄송합니다….)

거리

주인공 : (유령이 되고 나서 알게 된 일이 있다. 유령이 되어도, 만화처럼 하늘을 날 수 있는 건 아니었다. 중력이라던가, 관성의 법칙이 제대로 작용하고 있어서, 멀리 가려면 결국 뭔가를 타고 가지 않으면 안되었다. 하긴, 표를 사지 않아도 혼나는 일은 없으니까…. 나는 지금까지의 일을 알고 싶어서 매형의 집에 갔다. 유령이 되어서 뭐가 불편하냐고 하면, 보통 사람들하고는 대화를 할 수 없다는 점이다. 하지만, 그 사람의 꿈속이라면….)

매형의 집

미즈시마 : 이게 누구야? 오랜만이군. 서 있지 말고 잠시 앉지 그래.

주인공 : 매형.

미즈시마 : 알고 있어. 이건 꿈이고, 너는 벌써 죽은 녀석이잖아. 그런데, 무슨 예감인지…, 슬슬 네가 올 것만 같은 느낌이 들고 있었어. 게다가… 실은 지난 주에 마닐라에서 막 돌아온 참이어서.)

주인공 : (매형의 말에 의하면, 그 폭력배들의 싸움으로 마리아를 제외하고 보이와 그 일행들은 거의 모두 죽었다고 한다. 그리고, 마리아는 필리핀에 강제송환 되었다고 한다.)

주인공 : 자, 잠깐만. 그렇다면 매형….

미즈시마 : 음, 그래. 만나고 왔어. 마리아는 건강하더군. 그리고 또 하나….

주인공 : 뭐요?

미즈시마 : 아니, 그만두자. 네가 직접 만나러 가는 편이 좋겠어. 자, 이것이 현재 마리아의 주소다.

주인공 : (나는 메모를 받아들고 나서, 돌아가며 말했다.) 매형, 누나로부터 어머니께로 말씀 좀 전해주시겠어요? 죄송하다고….

미즈시마 : 너무 걱정하지 마라. 사람에게는 여러 가지 사는 법과 죽는 법이, 그리고 널 보고 있자니 죽은 후에 지내는 법도 있는 것 같군. 음. 뒷일은 걱정마라.

주인공 : 고마워요, 매형….

매형과의 만남

마리아의 주소를 받자

마닐라

주인공 : (나는 매형으로부터 받은 메모를 가지고 마닐라로 떠났다.)

주인공 : (나는 지금 마닐라의 거리를 달리고 있다. 그 지프니라는 차를 타고…. 이제 곧 마리아를 만날 수 있겠다는 생각에 내 마음은 아주 기쁘다. 그리고, 기쁜 것 말고도 놀란 것도 있었다. 알 수 있었던 것이다…, 사람들이 하는 말이…. 왠지 모르겠지만, 이 나라 사람들이 하는 말을 알아들을 수 있게 된 것이다. 유령이 되었기 때문일까? 만일에 그렇다면, 유령도 그리 나쁘지는 않은데.)

주인공 : (밤이 되어 겨우 톤드라는 곳에 도착했다. 마리아가 살고 있는 곳이 가까워졌다. 그 때, 저편에 많은 사람들이 모여 있는 것이 보였다. 나는 사람들이 모여 있는 그 집에 가까이 가보았다. 그리고… 이것이구나. 이것이 매형이 말하던 또 하나란 것이었구나….)

방안에는 마리아가 아이를 안고 있다.

주인공 : (그곳에는 아이를 안고 있는, 그리운 마리아가 있었다. 마리아…, 그랬구나….)

방안으로 들어간다.

주인공 : (오늘은 그 아이의 1살의 생일…. 그리고 이 아이는… 나와 마리아의 ….)

아이가 주인공에게 손을 내민다.

주인공 : (응? 이 아이에게는 내 모습이 보이는 건가?)

마리아 : 왜 그래? 그렇게 손을 내밀고…. 응? 뭐? 누가 있다고?

주인공 : 마리아….

마리아 : 아!

주인공 : (갑작스런 정전이었다. 곧 불이 들어왔고, 옆에 있던 어느 할머니가 이렇게 말했지.)

할머니 : 정말로 사랑 받고 있구나, 마리아는.

마리아 : 네?

할머니 : 지금 것은 말이야, 죽은 남편이 여기에 와서 마리아에게 키스를 해주고 간 거야. 그래서 하나님이 신경을 써주셔서, 잠깐 동안 전기를 끄신 거란다.

아이들 : 이야~!!

주인공 : (나는 행복한 기분으로 생각했다. 유령이라고 하는 것도 그리 나쁘진 않구나…라고….)

유령이 되어 영원히 마리아의 곁으로

주인공을 생각하는 마리아

공략을 마치며 …

스토리 구성을 조금만 더 잘해 주었으면 하는 아쉬움이 남는 게임이었다. 전작들에 비해 선택 사항이 너무 많아진 것은 물론, Bad End로 바로 이어지는 선택 항목들이 너무 많다는 점이 마음에 들지 않는 점이었다. 한 두 번의 실수로 바로 Bad End로 이어지다니 아루도라의 강점이 조금 약화된 느낌을 들었다. 하지만 봄, 여름, 가을, 겨울을 테마로 만들어진 「더블캐스트」, 「계절을 안고서」, 「삼파기타」, 그리고 다음 달에 출시될 「설앵화」 이 네 가지 작품은 그 계절감을 살려서 플레이어들을 감동시키기에 충분한 드라마들을 제공하고 있음에는 틀림이 없다.

이전 슬레이어즈 시리즈와는 뭔가 다르다!

슬레이어즈 원더풀

이번에 발매된 「슬레이어즈 원더풀」은 이전 「슬레이어즈」시리즈와는 달리 전형적인 RPG로 되어 있다는 점이 특이하다(이러한 형식은 2년 전에 나왔던 「바스타드」와 비슷하다) 그러나 이러한 점이 오히려 게임의 완성도를 떨어뜨려서 「슬레이어즈」에 광적인 팬이 아니라면 게임 플레이가 짜증날 수도 있을 것이다.

제작사: 반프레스토
장르: RPG
발매일: 10월 22일
발매가: 6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

게임 시스템 설명

버튼 설정

이 게임에서는 L2, R2버튼으로 마법탄을 발사하여 나무통이나 허술한.벽 등을 파괴할 수 있다. 또한 문을 열거나 물건을 줍는 것은 방향키를 중립으로 해야만 가능하다.

	전투시	보통상태
○버튼	결정	문을 연다, 말을 건다, 물건을 줍는다
×버튼	취소	취소
△버튼	사용안함	메뉴를 연다
□버튼	사용안함	사용안함
L1버튼	사용안함	시점을 시계반대방향으로 돌린다
L2버튼	사용안함	마법탄 발사
R1버튼	사용안함	시점을 시계방향으로 돌린다
R2버튼	사용안함	마법탄 발사

등장인물 소개

리나 인버스

일류검사의 전투력과 초일류마도사의 마력을 겸비한 마법검사. 「악당에게 인권은 없다」라는 기본사상을 가지고 세상에서 활개치는 악당들을 퇴치하여 스트레스 풀기와 돈벌이를 겸한 모험을 하고 있다

가우리 가브리에프

체력과 검기가 우수한 일류검사. 리나를 알기 전에는 용병이었으며 세이라그의 거리에서 해결사로 일해왔다. 용모가 수려한 미남 청년이지만 기억력이 슬라임 정도밖에 되지 않아서 리나에게 아이템 취급을 당하는 때도 있다

제르가디스

적법사 레조의 마법에 의해 사요정(邪妖精)과 암석인간과의 합성생물이 된 청년. 그 덕분에 강력한 검기와 체력, 마법을 가지게 되었다. 리나와 협력하여 레조를 쓰러뜨린 뒤, 인간으로 돌아가기 위한 여행을 하고 있다

실피르

세이룬의 무녀로 수행 중에 리나를 만나게 되어 행동을 같이 한다. 리나와 마찬가지로 드래곤 슬레이브를 쏠 수 있는 몇 안되는 인물로 가우리를 좋아한다. 마음이 너무 착해서 남에게 잘 속아넘어가는 것이 문제(?)

아멜리아

세칭 정의 매니아이자 고전 슈퍼로봇 만화의 피해자. 리나와의 여행에서는 자신의 생각을 펼치지 못한 채, 리나에게 눌려서 마냥 끌려다닌다. 실피르와 함께 강력한 회복마법으로 일행을 지원해준다. 리나와 다른 조를 짰을 경우에는 리더가 되기도 한다

나가

글래머의 몸매를 자신의 매력(?)중 하나로 써먹는 악(惡)마도사형 캐릭터. 자신을 리나의 지상최강의 라이벌을 자칭하면서 리나에게 도전하지만 이해타산이 맞을 경우, 같이 여행을 하는 때도 있다

비오라

이번 사건의 주모자로 리나 일행의 최대 적(?)이다. 무슨 이유에서인지 마법을 아주 싫어해서 이를 대체할 기계를 만든 다음, 세상을 지배하려 한다

다미아

비오라의 여동생인 여검사. 어릴 적에 비오라의 소행에 의해 현재의 성격이 되어버렸다

후랑크

모 격투게임의 변종인간을 생각나게 하는 캐릭터로, 말이 별로 없기 때문에 성격을 파악하기가 아주 힘들다

건독

비오라의 부하로 비오라를 은근히 짝사랑하고 있다. 꼬리가 달려있으며 개와 비슷하다는 말을 들으면 곧바로 성격이 180도 바뀐다. 게임 진행 중에 이곳저곳에서 출몰하여 일행의 앞을 가로막는다

리나의 언니(가칭)

원작이나 게임에서는 언급만 되어 있을 뿐, 제대로 된 설명이나 대화라고는 전혀 없는 캐릭터. 이 게임에서도 등장하기는 하지만 중요한 역할은 아니다

제로스

의문에 싸인 마족으로 이야기의 중반에 모습을 나타낸다. 드래곤 수십 마리쯤은 간단하게 처치할 수 있는 힘을 가졌지만 적이 많다 싶으면 언제나 리나 일행에게 맡기고 도망(?)을 치기 때문에 전투에는 참가하지 않는다

마법

레벨과 봉인석의 취득여부로 얻을 수 있는 시기에 차이가 생긴다.

유효대상									사용 가능 캐릭터					
이름	속성	생물	물체	마족	하급마족	불사	대상	공격력 또는 효과	소비MP	리나	아멜리아	제르가디스	나가	실피르
프레어 애로우	불	○	○	×	×	○	단체	10	10	○	○	○	○	○
바스트 론드	불	○	×	×	×	○	복수	1	13	○	○	×	×	×
프리즈 애로우	얼음	○	×	×	×	○	단체	10	10	○	○	×	○	○
허울 프리즈	얼음	○	×	×	×	×	복수	15	25	×	×	×	○	×
덜 브란드	땅	○	○	×	×	○	단체	10	10	○	×	○	×	×
브람 브레이저	정신	○	×	○	○	○	단체	15	20	○	○	×	×	○
엘메키아 란스	정신	×	×	○	○	○	단체	10	10	○	○	○	○	○
쉐도우 스냅	정신	○	×	×	○	×	단체	그림자 부르기	16	○	×	○	×	×
라이팅	백	○	×	×	×	×	동료	그림자 소거	9	×	○	×	×	○
슬리핑	백	○	×	×	×	×	단체	잠든다	27	×	○	×	×	○
메기드 프레어	백	×	×	×	×	○	단체	40	14	×	○	×	×	○
헬 브래스트	흑	○	×	×	○	○	단체	28	24	×	×	×	○	×
네크로브드	흑	○	○	×	×	○	복수	23	29	×	×	×	○	×
파이어 볼	불	○	○	×	×	○	단체	42	32	○	○	○	○	×
프리즈 브리트	얼음	○	×	×	×	○	단체	42	32	○	×	×	○	×
아이시클 란스	얼음	○	×	×	×	○	단체	65	42	○	×	×	○	×
메가 브란드	땅	○	○	×	×	○	복수	42	55	○	×	○	×	×
디그볼트	전기	○	×	×	×	×	단체	44	34	○	×	×	×	×
비스파랑크	정신	○	×	×	×	×	본인	20	20	×	○	×	×	×
아스트랄 바인	정신	×	○	×	×	×	동료	10	22	×	×	○	×	×
리커버리	백	○	×	×	×	×	동료	200회복	30	○	○	○	×	○
라피스시드	백	○	×	×	×	×	단체	마법무효	28	×	×	×	×	○
디클리어리	백	○	×	×	×	×	동료	상태회복	34	×	○	×	×	○
브래스트애쉬	흑	○	×	×	○	○	복수	57	75	○	×	×	×	×
브=브라이머	흑	○	○	×	×	○	단체	68	68	×	×	×	○	×
반레일	얼음	○	×	×	×	○	복수	60	77	○	×	×	○	×
베피스브링그	땅	×	○	×	×	×	단체	80	46	○	×	×	×	×
담브라스	바람	○	○	×	×	○	단체	84	54	○	○	○	○	×
레이윙	바람	○	×	×	×	×	본인	방어력상승	8	○	○	○	○	×
부스트	흑	○	×	×	×	×	본인	마력상승	18	○	×	×	×	×
엘메키아 프레임	정신	×	×	○	○	○	단체	90	76	×	×	○	×	×
리커바	백	○	×	×	×	×	동료	300회복	85	×	○	×	×	○
호리 브레스	백	×	×	×	×	○	복수	108	33	×	×	×	×	○
달프조크	흑	○	○	×	○	○	단체	112	100	×	×	×	○	×
다이나스트 브레스	흑	○	×	○	○	○	단체	120	110	○	×	×	○	×
부 · 레이와	흑	○	○	×	×	○	단체	126	132	×	×	×	○	×
바스트 프레어	불	○	○	×	×	○	복수	120	105	○	×	×	×	×
데모나 크리스탈	얼음	○	×	×	×	×	복수	125	105	×	×	×	○	×
다그하우트	땅	○	○	×	×	○	복수	120	105	×	×	○	×	×
에어바룸	바람	○	○	○	○	○	동료	주문무효	30	○	○	○	○	×
리저렉션	백	○	×	×	×	×	동료	부활	50	×	○	×	×	○
가이 라 두가	흑	○	○	×	×	○	단체	142	160	×	×	×	○	×
라이브림	얼음	○	×	×	×	○	단체	195	170	○	×	○	×	×
봄디윈	바람	○	○	×	×	○	복수	172	193	×	×	○	×	×
후로우 브레이크	백	○	○	○	○	○	단체	마법금지	33	×	○	×	×	○
구 루 두가	흑	○	○	○	○	○	복수	244	300	×	×	×	○	×

콤비네이션 어택

이 게임의 각 캐릭터는 특기를 하나씩 가지고 있지만 두 명의 캐릭터의 게이지가 100%일 때만 사용할 수 있다. 또한 특정한 콤비네이션 어택은 특정마법을 가지고 있지 않으면 사용이 불가능하다.

이름	사용자	내용	비고
∞ · 슬리퍼	리나+가우리	리나와 가우리의 매력을 담은 전체 공격	없음
저스티스 봄	리나+아멜리아	적 전체를 공격하는 기술. 초반에 중요	메기드 프레어, 비스트 프레어
마그마 존	리나+제르가디스	불과 땅의 힘을 합친 전체 공격기술	베베스 브랑그
돗벨 · D	리나+실피르	중반에 사용할 기회가 오는 전체 공격기술	드래곤 슬레이브
D · 소드	리나+다미아	적 한 마리에게만 효과가 있는 기술중 하나	드래곤 슬레이브
인피니티	리나+나가	리나와 나가의 전체 공격기술	없음
호리 웨이브	가우리+아멜리아	초반에서 중반까지 유효한 기술	메기드 프레어
그랜드 크로스	가우리+제르가디스	확률이 아주 낮은 기술중 하나	다그하우트
호리 슈트	가우리+실피르	성스러운 힘과 가우리의 검으로 적 전체를 공격	호리 브레스
소우엔잔	가우리+다미아	4장에만 나오는 개별 공격기	없음
브릿츠 브리저	가우리+나가	적 전체를 공격하는 합체 공격기	없음
세인트	아멜리아+제르가디스	중반에 자주 쓰이는 전체 공격기	라 · 딜트
라프 · 엔젤	아멜리아+실피르	무녀와 승려의 힘으로 동료 전체를 회복	이카바
슬리프블레이드	아멜리아+다미아	적 1마리를 공격한다. 중반에서 사용할 수 있음	슬리핑
호리 크래쉬	제르가디스+실피르	확인불능	메기드 프레어, 다그하우트
아스트랄 브레이커	제르가디스+다미아	중반에 사용빈도가 높은 전체 공격기	아스트랄바인
이노센트	실피르+다미아	적 전체를 공격	라파스시드

명령어 설명

이전 「슬레이어즈」시리즈와는 달리 메뉴는 글자로, 전투는 아이콘으로 되어 있다.

메뉴에서 사용되는 커맨드

장비(裝備): 현재 가지고 있는 장비를 바꾼다.

도구(道具): 도구를 사용하여 HP나 MP를 회복시킨다.

마법(魔法): 가지고 있는 마법을 둘러보거나 회복마법으로 HP를 회복시킨다.

봉인석(封印石): 지금까지 모아놓은 봉인석의 조각을 본다. 모두 모으면 리나에게 소모MP 999의 마법이 생긴다고 한다.

상태(狀態): 캐릭터들의 여러 가지 상태를 본다

세이브(セーブ): 여관과 기타 특수한 장소에서만 가능하다.

전투에서 사용되는 커맨드

싸우다: 전형적인 RPG의 커맨드. 때릴 상대를 지정해주면 공격을 하게 된다.

마법: 지정캐릭터에게만 가능한 것. 가우리는 물론 사용불능

특기: 화면 아래에 있는 게이지를 소모하는 일종의 초필살기. 게이지는 적에 대한 공격이 성공하거나 적의 공격을 회피했을 때 늘어나며 적에게 공격당하거나 적에 대한 공격이 회피당했을 때 줄어든다. 참고로 복제된 나가는 특기가 없다.

아이템: 전형적인 RPG의 커맨드. 사용하는 아이템을 지정한 뒤, 할 사용 캐릭터를 지정하자.

도망가다: 말 그대로 도망가는 커맨드.

스토리 공략

오프닝

여관에서 곤히 자고 있는 리나

리나에게 어떤 변화가…

몸에서 이상한 기가 빠져 나간다

이 구름이 주범인 것 같다

제 1장. 경악! 마법을 쓸 수가 없다?

플로우 차트

(아트라스 시티) 마도사협회 → 레스토랑 → 여관입구 → 골목길 → 마을 교외의 저택 → 도구상 → (월드 맵)고성 → (아트라스 시티)도구상 → (지그문 시티)술집 → 케이크 집 → (아트라스 시티)도구상 → (월드 맵)길 → (지그문 시티)케이크 집

한 건 올린 것을 기뻐하고 있는 도적들 앞에 나타나는 리나와 가우리. 물론, 도적들을 괴롭히기 위해서 나타나지만 절대절명의 불행이 함께 하게 되었으니…

동영상 이벤트

(리나 등장!)

도적 1: 우웃? 저쪽에서 왔어?

도적 2: 그럭저럭 가슴이 펑퍼짐한 게 나쁘지는 않군.

도적두목: 음, 아가씨. 이런 밤에 혼자서 다녀서는 안되지. 오빠들이 집에까지 바래다줄테니까 이리로 내려오라고.

가우리: 보호자라면 여기에 있지.

(이때, 가우리도 등장! 리나와 함께 내려온다)

도적: 두 명의 마도사와 검사.. 음? 저 포악한 모습…절벽에 가까운 가슴…혹시 너는?

리나: 에잇! 도적주제에 얕보고 있잖아. 그래, 내가 바로 미소녀 천재마도사 리나 인버스지.

가우리: …와 보호자인 가우리 가브리에프다.

리나: 내 앞에 서지마!!

이 정도 주먹이면 왜 미도시가 된 거야?

자칭 미소녀 마도사 리나 인버스 등장

잠시동안 도적과 실랑이를 벌이게 되지만 리나의 명성(?)을 아는 도적두목은 리나에게 싹싹 빈다. 리나는 이들 도적에게 마법을 쓰려하는데….

동영상 이벤트

드래곤 슬레이브를 발동하려고 하는 리나

리나: 황혼보다도 어두운 자여. 내 몸에 흐르는 피보다 붉은 자여. 시간의 흐름 속에 파묻힌 위대한 그대의 이름을 걸고 나 여기서 어둠에 맹세하노라. 우리 앞을 가로막고 있는 모든 어리석은 자들에게 나와 네가 힘을 합쳐 위대한 파멸의 힘을 보여 줄 것을. 드래곤 슬레이브!!

도적들: 으아악!

BOSS/도적

리나는 바스트 론드를 사용하고 가우리는 일반공격을 하면 간단하게 퇴치할 수 있다.

도적을 물리친 뒤에는 모닥불이 있는 곳에서 남동쪽으로 빠져나간 뒤, 지도를 참조하여 진행하자. 끝부분에는 보스급(?) 몬스터가 있다.

이 게임에서 도적은 별다른 의미를 가지고 있지 않다

지혜의 숲 지도

보스

입구

보스급(?) 몬스터를 쓰러뜨리면 리나와 가우리는 이 몬스터를 마도사 협회로 가져간다.

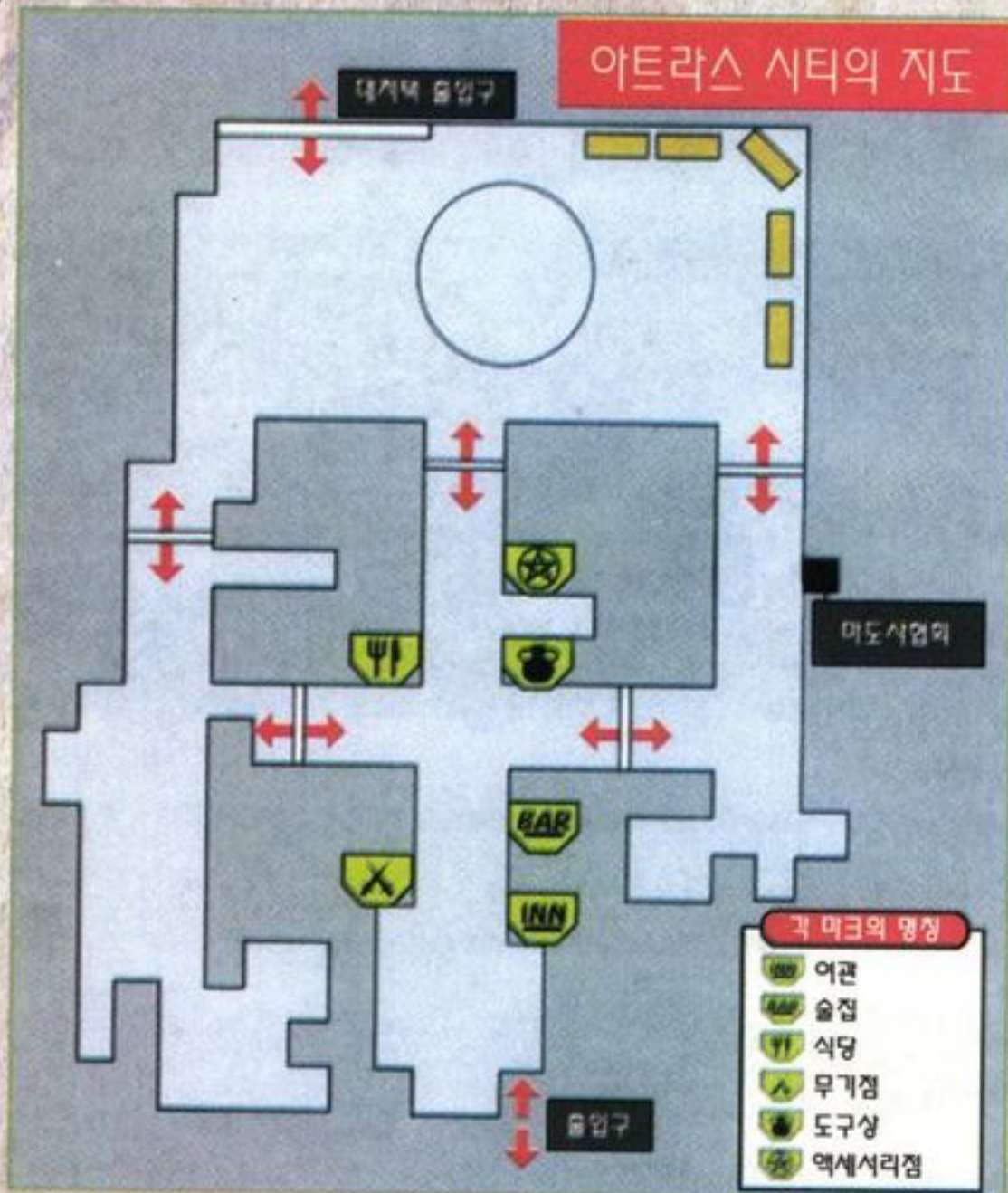
リナ
「んなわけないでしょっ!!
はじめて見る魔物だから、悪いてんのよ!!」

자신들이 쓰러뜨린 몬스터를 보고 의아해하는 리나

아트라스 시티의 술집에서 마도사 협회의 전달이 있게 되면 마을 동쪽에 있는 마도사 협회로 가자. 그곳에서 세계의 마법이 약해지고 있는 이유를 알아달라는 의뢰를 정식으로 받게 된다. 밖으로 나와서 식당으로 가면 전투가 일어난다

아트라스 시티의 지도

대저택 출입구
마도사협회
출입구

각 마크의 명칭
여관
술집
식당
무기점
도구상
액세서리점

세이룬에서는 아멜리아가 여행을 떠나게 되고

제르가디스는 자신의 몸마저 곤경에 처한다

동영상 이벤트

리나 : 와~ 밥이다

가우리 : 밥 먹자~~

(열심히 밥을 먹는 리나와 가우리, 하나 남은 고기를 가지고 신경전을 벌인다. 하지만 역시 리나의 승리)

리나 : 잘 먹을게~

(이때, 왠 주정뱅이가 나타나 리나의 손을 치는 바람에 고기가 바닥에 떨어진다. 이에 분개하는 리나)

리나 WIN~~?

전투를 끝나면 여관에서 강제로 하룻밤을 묵게 된다. 가우리가 아직 깨어나지 않은 상태에서 밖으로 나오면 금화가 길바닥에 떨어져 있는 것을 발견할 수 있다. 계속 금화를 주워나가다 보면 어제 만났던 도적들이 다시 나타나 리나를 위협한다.

동영상 이벤트

(아멜리아의 멋진 등장! 지붕 위에 올라가서 연설을 한 것까지는 좋았지만 그 뒤가…)

아멜리아 : 기다리십시오!

(날라차기로 악당들을 단숨에 쓰러뜨린다)

리나 : 아, 아멜리아?

악당들 : 으윽~~☆☆

아멜리아 : 찡찡~ 약한 여자에게 덤비다니 그런 비겁한! 비겁한 것, 그건 바로 악! 나의 정의의 응징을 받아라! 토옷!

악당들 : 어어어…

(역시, 착지에 실패, 하지만 바로 일어선다)

악당들 : 어어어…

정의매니아 아멜리아 등장

전투에서는 특기를 쓰면 단번에 퇴치

도적들을 모두 무찌르면 갑자기 한 노인이 나타난다. 그는 지금 자신의 저택에 이상한 자들이 난리를 치고 있다면서 이들을 물리치면 금화 100개를 주겠다고 리나를 유혹(?)한다.

저택 내부에 들어가면 잠깐 이벤트가 일어나면서 마도사가 쳐놓은 결계에 걸리게 된다.

하지만 가우리의 희생적인 행동으로 결계는 부서진다. 2층의 오른쪽 방에 들어가면 마도사 오르곤과 전투를 벌이게 된다. 보스, 오르곤 & 좀비

이 집의 사용인이라는 의문의 여자

오르곤을 쓰러뜨리면 자신은 조종당했다는 말을 남긴 뒤, 사라져 버린다. 그리고 자신을 사용인이라고 하는 여자 역시 사라지는데 리나 일행이 그녀를 뒤쫓지만 결국 도망가버린다. 밖으로 나오면 의뢰인이 나타나 보수를 준 뒤 사라진다. 여행에 필요한 도구를 조달하기 위해 도구상으로 향하자.

BOSS/오르곤 & 좀비

옆에 있는 좀비를 먼저 제거한 뒤, 리나의 파이어 볼, 아멜리아의 파이어 볼, 가우리의 직접공격으로 공격하면 5턴 이내에 끝낼 수 있다.

그다지 어렵지는 않다

봉인석을 찾아 부수자(사진의 오른쪽 위에 있다)

도구상 주인에게 말을 걸면 북쪽의 고성(古城)을 근거지로 날뛰고 있는 도적들을 퇴치해달라는 의뢰를 받게 된다. 북쪽 고성으로 향하는 리나 일행. 그곳에

도착하면 아멜리아와 가우리의 의견이 나오는데 가우리의 의견을 따라 뒷문으로 가면 몬스터가 날뛰고 있어서 결국 도망쳐 나오게 된다.

앞문으로 들어가서 시작시점에서 동쪽으로 진행한 다음, 끝부분에 서있는 여신상의 가짜 날개를 떼어내자. 다시 시작지점에서 북동쪽으로 진행하여 진짜 날개를 얻은 다음, 북서쪽으로 진행하자. 몬스터들이 봉인석에서 소환되면서 전투가 시작된다. 상자를 본래대로 되돌린 뒤, 계속 앞으로 진행하면 몬스터들에게 포위되어 곤경에 처하게 된다.

뒷문으로 들어가면 결국 도망쳐 나오게 된다

동영상 이벤트

(제르가디스의 멋진 등장!)

일행 : 제르가디스!?

제르가디스 : 즐거운 듯 하군. 딥 브란드!!

몬스터들을 전부 없애버리는 제르가디스.

우연히 만났을 뿐, 그냥 가버린다

제르가디스는 이곳에 크레아 바이블의 사본이 있다는 말을 듣고 왔다면서 그냥 사라진다. 계속해서 전진하면 세이브 포인트가 있는 정원으로 오게 되는데 레비테이션의 날개를 가진 상태에서 이곳의 여신상을 조사하면 2층으로 워프하게 된다. 앞으로 전진하면 보스인 다리고를 만나게 된다..

BOSS/다리고

다리고는 콤비네이션 공격과 특기를 한 번씩 사용하면 쉽게 무찌를 수 있다.

다리고를 처치하면 도구상으로 돌아가자. 이곳에서 북동쪽에 있는 지그문 시티의 술집에서 의뢰를 받을 사람을 구한다는 정보를 얻을 수 있다.

지그문 시티의 술집에 가면 케이크집의 시시리아라는 사람이 의뢰를 받을 사람을 찾고 있다는 말을 들을 수 있다. 이제 마을 북쪽에 있는 식당에 들어가서 의뢰를 받자. 의뢰의 내용은 주인의 아들인 톨에게 케이크를 갖다 주는 것이다. 아트라스 시티의 도구상에 가 보자. 그곳 주인은 어제 이상한 모습을 한 사람들이 톨을 데려갔다는 말을 해준다. 정문을 통해 마을 밖으로 나가면 자동적으로 마렌호수로 이어지는 길로 가게 된다. 그곳에서 톨을 발견한 리나 일행은 그를 무사히 되찾아오게 된다.

의뢰의 내용은 주인의 아들인 톨에게 케이크를 갖다주는 것

수상한 2인조의 등장

제 2장. 혼동? 흑막은 누구?

플로우 차트

(지그문 시티)마도사협회 → (마렌호수 부근의 마을)식당 → 마렌호수 → 식당 → 여관 → 마렌 호수 밖의 길 → 마도사협회

지그문 시티의 마도사협회에 가면 심각한 회의를 하고 있음을 알 수 있다. 회의장 입구의 벽에 붙어있는 글을 읽어보면 각지에서 새로운 사건이 일어나고 있다는 사실을 알게 된다.

마렌호수로 가면 바다 드래곤의 요리로 유명한 식당을 발견한 리나가 이곳에서 식사를 하자고 한다. 그러나 아멜리아는 다른 것을 먹자고 주장한다. 결국, 의견 차이를 좁히지 못한 일행은 각자 찢어지게 된다. 식당에 들어간 리나와 가우리는 바다 드래곤을 주문하지만 주인은 최근 호수에 나타난 몬스터 때문에 바다 드래곤을 잡을 수 없게 되었다고 한다. 그가 바다 드래곤을 잡을 수 있게 해주면 배가 부를 때까지 식사를 무료로 제공하겠다고 제의하자, 리나는 그 의뢰를 받아들이고 마렌 호수로 떠난다.

선택기에서는 바다 드래곤을 선택하는 것으로 진행된다

바다 드래곤 요리를 먹을 수 없답니다!

마렌호수로 가는 중간 던전에서는 무조건 북쪽으로 가면 된다. 호수 부근의 집에서 낚싯대를 얻을 수 있는데 이것을 얻으면 밖에서 낚시를 할 수 있다. 낚시를 시작하면 곧바로 전투가 일어나므로 주의하도록 하자.

조금은 생각해서 움직이자

BOSS/민물고기

민물고기의 HP는 300정도지만 연속적으로 전투가 이어지므로 남은 HP에 항상 유의하자.

동영상 이벤트

(갑자기 물고기의 몸에서 이상한 현상이 일어난다)

리나&가우리 : 우앗!

(승룡권을 사용하여 물고기의 가죽을 뚫고 나타나는 나가)

나가 : 오호호호! 가우로군. 리나인버스.

나가는 자신이 마법을 외치기 직전에 물고기에게 먹히는 바람에 물고기 뱃속에서 3일씩이나 기생충 생활을 했다고 말한다. 한편, 리나 일행은 나가가 들어있던 물고기에 이상한 구슬이 박혀있는 것을 발견한다. 이것을

유심히 관찰하고 있던 중 갑자기 바다 드래곤이 낚시에 걸린다.

무도가로서의 자질이 있는 슬레이어즈의 마법사들

3일동안 물고기 안에 있었다는 나가

BOSS/바다 드래곤

HP가 600인 바다 드래곤과는 두 번 싸우게 된다. 마법은 파이어 볼을 사용하고 가우리의 직접 공격을 가하면 2턴 내에 쓰러뜨릴 수 있다.

전투에 이겨서 바다 드래곤을 잡은 일행은 식당으로 돌아가 요리를 마음껏 먹게 된다. 밤이 되자, 식당 주인은 리나 일행에게 잠자리를 마련해준다. 다음 날 아침에 일어나면 나가는 이미 어디론가 떠나버린 후였다. 식당 주인을 만나면 아멜리아와 제르가디스가 여관에 있다고 말해준다. 그들을 만나고 내려오면 마도사협회에서 리나를 찾는다는 말을 듣는다. 마도사협회의 오른쪽에 나있는 길로 가면 돌이 떨어져 있어서 길이 막혀 있다. 혼자서 마도사협회에 들어가던 리나는 지하에 설치된 함정에 걸리게 된다.

함정에 빠져버리는 리나

동영상 이벤트

의기소침해 있는 일행들(가우리까지)

아멜리아 : 리나씨가 사라져 버렸어요. 마을에서 사는 아저씨와 함께요. 혹시 두 사람이 사랑에 빠져서 도망을? 이라고 생각했지만 리나씨가 부자도 아니고 잘 생기지도 않은 아저씨를 사랑할 리는 없어요. 이번에 리나씨가 사라져서 알게 된 것, 가우리씨가 갑자기 테이블 매너를 알게 되었던 것입니다! 이것은 일생일대의 발견일지도 몰라요.

실의에 빠진 일행

제 3장. 앙천!(仰天) 이학진교(理學眞敎)의 의문?

플로우 차트

(마렌마을)여관 → (지그문시티)여관 → (월드맵)사령산

제르가디스가 마렌마을의 여관에서 마도사협회에 있던 남자가 지그문 시티의 여관에 있다는 정보를 가져온다. 일행은 재빨리 여관으로 가서 그 남자로부터 자초지종을 듣는다. 그러던 중 갑자기 가우리가 뛰쳐나가 버리고 아멜리아와 제르가디스는 계속해서 그의 얘기를 듣는다. 대화가 끝난 뒤, 마을을 나오면 지그문 시티의 북동쪽에 사령산이 생기게 된다.

이번에는 우리가 리나를 구할 차례다!

사령산에 들어가기 전에 무기와 방어구를 철저히 챙기도록 하자. 사령산에 들어가서 나선형의 길로 올라가다 보면 함정에 빠져 나무에 매달려 있는 가우리를 발견하고 그를 구출한다. 다리를 건너가려고 하면 제르가디스와 가우리의 의견이 나온다. 무난하게 지나가고 싶다면 다른 방법을 생각하는 쪽(선택기의 아래)을 선택하자.

가우리의 두뇌레벨로는 딱 맞는 것인가

계속 진행하다 보면 막혀있는 곳이 나오는데, 벽에 붙어서 가다보면 길이 열린다. 동굴 안으로 들어가면 세이브 포인트를 기준으로 입체 던전이 있는 곳과 눈으로 덮여있는 곳으로 나뉘어져 있는데 입체 던전은 아이템 중심으로, 눈으로 덮여있는 곳은 진행중심으로 되어 있다.

동굴을 빠져나오면 어떤 연구시설이 나타난다. 그 연구시설의 2층으로 올라가면 여러 실험물들을 볼 수 있다. 이 중에서 하나를 건드리면 전투에 돌입하게 된다. 이 전투에서 이기면 동력 크리스탈을 얻을 수 있다. 이것을 가지고 1층에 있는 고렘을 조사하면 동력 크리스탈을 끼우게 된다. 다시

그래픽이 다르게 보이는 곳을 찾자

고렘을 데리고 이곳을 조사

드디어 적의 정체를 알게 된다

2층으로 올라가서 숨겨진 통로를 조사하면 고렘이 길을 열어준다. 거대한 시설에 들어간 일행은 그곳에서 리나를 납치한 녀석들을 발견하고 그들과 전투를 벌인다.

동영상 이벤트

마력이 흡수당해서 백발이 되어버린 리나를 보고 놀라는 일행, 그런 와중에도 가우리는…

아멜리아 : 큰일이에요! 리나씨가 할머니로 되어버렸어요!

제르가디스 : 저것은, 마력을 흡수당해있는 것인가?

가우리 : …… 리나!!

리나의 머리가 백발로…

후랑크와 건독을 물리치면 비오라의 동생인 디미아가 나타나서 비오라에게 이런 일을 그만두라고 말한다.

BOSS/후랑크, 건독

졸병과 몇 번 싸운 뒤에 이들과 맞붙게 된다. 레벨이 낮을 경우에는 전멸하게 되므로 주의하도록 하자.

나타나는 졸개는 일반적으로 나타나는 것과 동일하다

비오라는 이러한 동생의 태도에 크게 놀라고 그 후, 힘의 열세를 느낀 나머지 그냥 도망쳐 버린다.

ダミア
「『博学』のためと称して、姉上がやっていることすべて・・」

디미아는 비오라의 동생이었다

제 4장. 암약! 비오라 박사

플로우 차트

(지그문 시티)술집 → (월드맵)고스트 타운 → (지그문 시티)술집 → 여관 → (월드맵)고성 → 용의 동굴 → (아트라스 시티)저택 → 고성 → (지그문 시티)여관 → (솔타운)거리 → 술집 → 콘테스트장 → 배 → (월드맵)초원 → (솔타운)배 → 콘테스트장 → 여관 → 섬 → (솔타운)여관 → (고블린랜드)입구 → 엘프의 숲 → 고스트 트레인 → 이학의 성

마침내 리나를 구하게 된 일행.

술집에 가서 디미아와 대화를 하면 술집 주인이 고스트 타운의 좀비를 퇴치해달라는 의뢰를 가져온다. 단, 이번 의뢰에는 조건이 붙는 관계로 일행은 리나, 가우리, 아멜리아로 한정된다.

ガウリイ
「アメリアが、
『リナさんがおばーちゃんになっちゃいます!』

서로 자신의 행동을 숨기려고 하는데

타이렐 시티의 동북쪽에 위치한 고스트 타운으로 가면 노인유령을 만날 수 있다. 그는 새로 들어온 4인조가 난리를 치는 바람에 잠을 잘 수 없다고 하소연을 한다. 북동쪽으로 가서 빨간빛이 나오는 비석을 조사하면 게임 초반에 무찔렀던 도적이 다시 나타나서 리나 일행에게 싸움을 걸어온다.

BOSS/유령도적 3인조

아멜리아(혹은 리나)와 가우리가 사령산에서 레벨을 많이 올려뒀다면 전혀 문제가 없다.

리나는 그간의 공백으로 다른 캐릭터와 경험치가 많이 차이난다

유령도적들을 무찌르면 그들은 리나에게 다시 하소연을 한다. 그러자 리나는 그들의 근성을 인정해주면서 그들을 성불시켜준다. 이제 밖으로 나오면 실피르가 좀비에게 쫓기는 장면을 볼 수 있다.

リナ
「ウソじゃないわ。根性あったわよ」

리나에게 하소연하는 유령 도적

동영상 이벤트

(좀비에게 쫓기던 실피르가 잘못해서 넘어지자, 좀비가 그녀에게 손을 대는데….)

실피르 : 싫어!!

(좀비의 몸이 떨어져 나간다)

실피르 : 아아악! 호리 브레스!!

(좀비들이 전부 쓰러진다)

실피르 : 헉헉헉..

실피르를 쫓아온 좀비들을 물리치면 그녀와 대화를 나눈다. 그녀는 타이렐 시티에서 누군가의 부탁을 받고 이곳에 오게 되었다고 말한다. 이때 또다시 나타나는 건독. 그는 자신이 의도한대로 일을 진행되지 않았다고 하면서 리나를 도발시킨 뒤, 사라진다. 좀비를 무찔러서 의뢰를 완수한 리나 일행은 지그문 시티의 술집으로 돌아가 의뢰비를 받은 다음, 여관으로 돌아가 휴식을 취한다. 다음날 아침, 잠을 설친 리나는 스트레스를 해소할 겸, 도적들

진작 이럴 것이지

ガンドック
「おわっと、今日はケンカするつもりはないぜ!」

나중에 볼일이 있으리라

을 휩쓸기로 한다.

예전에 고성을 근거지로 했던 도적을 치기로 한 리나 일행. 그곳에서 그녀의 복제들을 거느리고 있는 나가를 만나게 된다. 그녀는 용역업을 시작하였다면서 리나에게 일거리를 준다. 급료는 꽤 짭짤하지만 위험수당이라는 조건이 붙는다고 하는데….

이제 북서쪽에 있는 용의 동굴로 가자. 이곳에서는 용의 돌을 주울 수 있다. 이것을 주우면 막혀있는 길이 열리게 된다. 동굴에 있는 아이템들을 전부 입수한 후에 용에게 가면 물건들을 순순히 내주지만 이 물건에는 저주가 걸려있다고 한다.

조필살 인간병기, 나가의 복제들

고성에서 북서쪽에 위치한 용의 동굴에서 백의 시신상을 가져오라는데

CHECK

용의 동굴에 있는 워프존은 단지 지정장소를 빨리 가기 위한 것일 뿐이다. 즉, 사용하지 않아도 되기는 하지만…

물건을 가지고 나가에게 가면 이것은 아트라스 시티의 소르그가 시킨 일이므로 그에게 직접 갖다주라고 말한다. 어쩔 수 없이 아트라스 시티로 가도록 하자. 아트라스 시티의 저택에 들어가면 자동으로 이벤트가 일어나면서 곧바로 보스전으로 돌입한다.

전투를 끝내면 리나가 소르그를 윽박질러서 원래 급료의 2배인 10000 골드를 얻는다. 그러나 고성으로 돌아온 리나는 나가의 실수로 7500 골드나 떼이게 된다. 리나 일행은 고스트 타운에서 건독이 말했던 고블린 타운을 찾기 위해 솔타운으로 향한다. 솔타운에 도착하자마자, 귀부인들의 대화를 들은 제르가디스가 흥분하면서 파티를 이탈해 버린다.

저택의 분위기가 이상하다

BOSS/마법사와 기사

복제 나가의 데모나 크리스탈 3발이면 처치할 수 있다. 싸우기 전에 복제 나가의 MP정도만 채워두자.

남은 일행은 이 마을에서 패션 콘테스트가 개최되는데 술집에서 이 콘테스트의 참가신청을 받고 있다는 사실을 알게 된다. 술집에 가서 스카우트맨과 대화하면 나머지 일행마저 콘테스트를 핑계로 빠져나가 버린다.

콘테스트의 상품은 크레아 바이블의 사본

술집은 화면 위쪽에 있는 표식이 없는 집 중 하나이다

술집에서 나와 이곳 길과는 다른 골목길로 가면 콘테스트 회장을 발견할 수 있다. 안내양과 대화를 하면 대기실에 들어갈 수 있다. 대기실에 들어가면 먼저 이곳에 온 가우리, 실피르, 아멜리아, 제르가디스를 만날 수 있다. 일행과 전부 대화를 나누면 콘테스트가 시작된다. 콘테스트 결과, 제르가디스와 가우리가 예선에서 합격하게 되는데 여기서 누구를 응원할 것인가를 선택할 수 있다(여기서는 제르가디스를 선택한다). 제르가디스의 옷을 디자인한 아나스타시아는 콘테스트장의 반대쪽에 있는 배에 살고 있다. 배로 들어가서 그녀의 직원과 대화를 한 뒤, 그곳에 있는 침대를 조사하면 휴식을 취하게 된다.

리나의 불합격 이유는 정말 황당하다

곤히 잠을 자던 리나 일행. 갑자기 아나스타시아가 달려와 제르가디스에게 입힐 옷이 라이벌의 소행으로 인해 찢어졌다고 말한다. 이것을 다시 만들기 위해서는 암컷 쉘드래곤의 가죽이 필요한데 쉘드래곤이 출몰하는 장소는 솔타운의 동쪽에 있는 초원이라고 한다. 이제 필드로 나온 뒤, 솔타운의 동쪽에 있는 초원으로 들어가면 곧바로 보스전이 벌어진다.

범인은 아마도 로제리아라고 생각된다

BOSS/쉘 드래곤

HP가 600정도 되는 쉘 드래곤은 처음부터 특기로 밀고 나가기 시작하면 클리어하는 데에는 전혀 문제가 없다. 다만, 이러한 과정을 수행하기 위해서 파티 전원에게 식량을 주도록 하자.

쉘 드래곤을 무찔러서 재료를 구하기는 했지만 이 거구를 어떻게 옮기느냐가 문제이다. 하지만 다행히 아나스타시아가 나타나 재료를 운반해가는 덕분에 쉽게 해결된다. 리나 일행은 솔타운의 배로 돌아가 잠을 잔다.

다음 날 콘테스트장에 들어가면 행사가 시작된다.

동영상 이벤트

가우리와 제르가디스가 등장한 패션쇼. 가우리와 제르가디스가 여장한 것도 그런대로 매력적이다.

제르가디스와 가우리의 발표가 끝나면 또다른 디자이너인 로제리아의 발표가 이루어진다. 이때, 리나가 이

가우리는 그런대로 나온 편이지만

제르가디스는 어쩨 좀!

상한 기운을 감지하고 곧바로 행동할 수 있게 된다. 어제 갔던 대기실로 가보면 그곳에서 건독과 로제리아의 대화를 엿들을 수 있다, 그들은 대화가 끝나자, 다른 곳으로 사라진다. 콘테스트가 끝나자, 일행은 여관으로 돌아와 대화를 나눈다. 그런데 우승상품을 기다리던 중, 아나스타시아가 우승상품인 크레아바이블의 사본이 도난당했다는 사실을 알려준다. 이에 리나 일행은 아나스타시아의 배를 이용하여 도둑을 뒤쫓는다.

ローゼリア
「うそつきっ！ コンクールに出たら
あたしと結婚してくれるって、
あなたそう言ったじゃないのっ！」

무슨 작당이라도?

동영상 이벤트

(리나 일행은 로제리아의 배를 발견한다)

아멜리아 : 전방 12시쪽에 로제리아의 배를 확인했습니다!

(로제리아의 배에서 포를 쏜다)

아멜리아 : 에어 바르브!

(하지만 배리어의 빈틈을 뚫고 포탄 하나가 박힌다)

리나 : 파이어 볼!

제르가디스 : 봄 디 윈!

(배를 격침시킨다)

리나&아멜리아 : 됐다!

제르가디스 : 으악! 크레아 바이블이!

(박혀있는 포탄이 터지고 만다)

크레아 바이블이~~

리나 일행의 배도 폭발

배가 침몰하는 바람에 어떤 섬의 해안으로 떠밀려온 리나, 아멜리아, 제르가디스는 다른 동료들을 찾아보기로 한다. 도중에 바나나 상인을 만나면 그로부터 의뢰를 받는다. 의뢰를 받았으면 서쪽(세이브 존이 있는 방향의 숲)으로 진행하여 나무에 붙어있는 매직핸드를 얻자. 그 후에 처음 표류했던 곳으로 가서 가장 구석에 있던 ID카드 같은 것을 매직핸드를 사용하여 줍자. 이것을 바나나 상인에게 가져다주면 북동쪽의 끊어진 다리를 이을 수 있는 나무판자를 얻을 수 있다.

계속해서 미로를 진행하다 보면 건독이 이상한 시설로 들어가는 것을 목

バナナ売り
「実はな、
自分のIDカードをなくしちまって
困ってんだ」

이 말을 들었으면 지금 시점에서 먼저 서쪽으로 가자

매직핸드를 사용해야만 주울 수 있다

격하게 된다. 세이브를 하고 내부로 들어 여러 가지 조사를 해보자 처음에 등장하는 빨간 색과 파란 색의 벽에 걸려있는 물건은 각기 반대되는 색깔의 마법탄으로 맞추면 문이 열린다. 나머지는 사진을 참조하자. 만일 이것을 통과하지 못하면 문은 열리지 않는다.

화면에 나타나지 않은 뒷면에도 스위치가 있다. 순서를 맞춰서 발판 위에 올라선 뒤 ○버튼을 누르자

구슬 맞추기. 이곳으로 오기 전에 도중의 분기통로에서 구슬들을 얻을 수 있다

프리즘의 빛을 한 곳으로 집중시키기. 하나를 조사하면 나머지 두 개가 움직이는 구조로 되어 있다

중간에 등장하는 룰렛발판 맞추기의 정답은 다음과 같다

	①	
		②
③		

	①	
②		③ .

①②③		

수많은 장애물들을 지나 가까스로 도착한 곳에는 건독과 후랑크가 리나 일행을 기다리고 있다. 그들에게 접근하면 건독은 이곳이 봉인석의 제조공장이라고 밝히면서 이제 이곳에는 볼일이 없다는 말을 남기고 졸개들을 불러들인다.

BOSS/건독의 졸개

던전에서 만났던 일반적인 적들과 거의 비슷한 수준이기 때문에 어려운 점은 없다

일반전투 때와 조금도 다르지 않다

졸개들을 처치한 뒤, 로자리아와 대화를 하면 그녀는 이학진교에 많은 돈을 기부하고 이곳 시설도 지었으며 이번 콘테스트에서 우승하면 건독과 결혼도 할 수 있을 것이라 생각하여 협력했다고 한다. 하지만 그것이 전부

거짓이라는 것을 알아버리자, 우승상품인 크레아 바이블의 사본을 제르가디스에게 넘겨준다. 그러더니 그녀는 함께 죽자고 하면서 섬의 자폭스위치를 눌러버린다.

웃으며 날아가는 리나. 덕분에 일행들을 다시 만나게 된다

솔타운의 여관에 다시 모인 일행은 솔타운 옆에 고브린랜드가 생겼다는 정보를 입수한다. 그곳에 가면 제로스를 만나게 된다. 그는 이곳에 단지 놀러왔다고 하면서 안으로 들어가버린다. 표를 사려고 하면 직원은 매표소의 표가 하나밖에 남지 않았다고 말한다. 고브린 모양을 한 자들이 다른 입구로 들어가는 것을 보고 리나가 직원에게 따지자, 그는 그들이 이곳 직원이라고 대답한다. 이 말을 들은 리나는 무슨 생각이 떠올랐는지 다비아에게 표를 건네주면서 안으로 들여보낸다. 이제 리나가 스탭들이 나온 곳으로 들어가면 그곳에서 리나와 가우리가 말로 변장하여 안으로 들어갈 수 있게 된다. 그런 다음, 고블린에게 말을 걸면 고장난 것으로 간주되어 수리 직원에게 넘겨진다. 그곳에서 다미아의 도움으로 곤경을 벗어나면 여러 가지 어트랙션들을 거치게 된다.

제로스와의 만남. 무슨 목적으로 왔지?

말로 변장을 하자

동영상 이벤트

리나를 도발하는 비오라. 리나는 조금씩 부아가 끓기 시작하는데….

비오라 : 이학의 탑에 어서 오십시오. 오랜만이로군요 리나 인버스.

건독 : 선생님. 여긴 고블린의 성이에요.

비오라 : 사사로운 것에 연연하면 이학은 진보하지 않아요. 자, 리나 인버스. 왜 제가 시간을 들여서 이런 트릭을 만들었다고 생각하십니까?

리나 : 한가하니까!

비오라 : 으으.. 실험이 좋기 때문입니다. 그 실험이라는 것은 당신의 작전을 조사하는 것. 호호, 결과는 저의 예상대로 되었군요. 마력이 약해진 당신의 작전은 아스트랄 사이드의 생물!

비오라의 도발에 대한 리나의 반응은?

비오라 일당은 천막(?)의 뒤쪽을 조사하면 발견할 수 있다. 리나는 그들에게 파이어볼을 사용하다가 발판까지 파괴되는 바람에 일행은 아래로 떨어지고 만다. 정신을 차린 일행은 비오라와 대결을 펼치게 된다.

CHECK

고블린랜드에는 여러 가지 어트랙션(=던전)이 준비되어 있다. 이곳의 난이도는 머리를 잘 굴리지 않는 한 빠져나가기가 힘들다. 참고로 이곳에 나열되어 있는 순서로만 진행이 가능하다.

1. 엘프의 숲

만약 573이 무슨 의미인가를 아는 플레이어라면 최초의 힌트가 무엇인지 알 수 있을 것이다. 정답은 사진설명을 참조하자.

↑↑↓↓→→→↓→의 순서로 길을 빠져나가면 된다. 오던 길을 돌아간다는 생각이 들더라도 순서대로 따르도록

2. 고스트 트레인

레벨이 일정한 수준이상이면 길을 따라가는 것만으로도 클리어 할 수 있다. 끝부분에는 보스가 등장하지만 그다지 어렵지 않다.

보스를 클리어하면 제로스와의 대화가!

3. 이학의 성

이곳에는 세 가지의 트릭이 준비되어 있다. 이 세 가지 트릭을 통과하면서 도중에 있는 보물상자에서 각각 G, O, B, L, I, N의 패널을 얻어야만 최종적으로 통과할 수 있다.

첫 번째 트릭은 기계구조가 있는 곳에서 보물상자에 들어있는 패널을 발견하면 막혀있던 문이 열린다. 그곳을 거쳐 어느 구석에 서있는 일반 고블린과의 전투를 거친 뒤, 고블린이 있던 발판에 오르면 통과할 수 있다.

두 번째 트릭은 막혀있는 길을 문을 열어 지나가는 것으로 3번 패널(보물상자를 열어 전투를 벌인 후, 패널을 얻는다) → 4번 패널 → 7번 패널 → 패널 J → 9번 패널 → 8번 패널 → 10번 패널 → 패널 O → 패널4 → 패널8 → 패널10 → 패널5 → 조커패널 → 4번 패널 → 7번 패널 → 패널K → 패널9 → 패널5를 순서대로 누르면 통과할 수 있다.

세 번째 트릭은 갇혀있는 동물을 구출하는 것으로 먼저 거울의 방에서 막대기를 주운 뒤, 보물상자가 있는 곳에서 풍차를 줍는다. 그런 다음, 계단의 반대쪽에 있는 수로 조정실에 장착되어 있는 4개의 스위치 중에서 맨 오른쪽을 조사하면 기계가 작동하기 시작한다. 이제 밖으로 나와 수조부근에 있는 조그만 방의 스위치를 열면 수조에 물이 차오르기 시작한다. 수조의 새가 서있는 반대쪽에서 열쇠를 찾을 수 있는데, 이 열쇠를 가지고 동물을 구출하면 G패널을 얻을 수 있다. 그런 다음, 위로 올라가 각각의 장소에 패널을 꼽은 후에 세이브를 하고 들어가자.

열심히 뒤지자

BOSS/비오라, 건독, 후랑크

처음에는 일행이 가진 특기들을 사용하고 그 후에는 리나의 드래곤 슬레이브를 사용하면 무리없이 쓰러뜨릴 수 있다.

나타나는 졸개는 일반적으로 나타나는 것과 동일하다

리나는 여기서 결말을 지으려 하지만 비오라가 이곳의 자폭 시스템을 기동시켰다면서 먼저 사라진다.

이 자폭 시스템을 멈추게 하기 위해서는 전투가 벌어졌던 장소 근처에 있던 상자에서 마스터 크리스탈을 얻은 뒤, 그 크리스탈의 색깔을 기억하면서 차례대로 꺼내면 된다. 시스템이 멈추면 포트를 조사하여 어린이와 지배인을 구출하고 밖으로 나가자.

열쇠가 되는 크리스탈의 색은 포트의 아랫부분에 있다(작게 보인다)

제 5장. 초절! 순수에 가까워진다

플로우 차트

(사이라그)여관 → 교회 앞의 팻말 → 술집 → 여관 → 교회의 신성수 뒷편 → 신성수 내부 → 아멜리아와 리나를 교대로 조종하면서 결말로

사이라그의 여관으로 온 일행은 이제까지 일어났던 일련의 사태를 의논하기 위해 마도사협회로 갈 것을 결의하고 파티를 다시 정비한다. 그런데 카운터에서 나가로 보이는 자가 편지를 맡겨놓은 것을 보게 된다(여기서는 가지 않는 것으로 진행). 여관의 북서쪽에 있는 마도사협회로 가면 회장이 리나에게 선금을 주면서 마을의 좀비들을 물리쳐달라는 의뢰를 한다.

고단수를 사용하는 마도사협회장

마을 북쪽에는 교회가 있으며 그 부근에는 신성수가 있다. 마을 동쪽에 있는 술집으로 가면 일행이 회의를 열게 된다. 회의를 한 결과, 밤에 좀비가 나오는 출구를 알아내어 그곳으로 쳐들어가기로 한다. 여관에서 카운터에 말을 걸면 휴식을 취할 수 있다. 밤이 되면 여관의 카운터에서 날뛰는 좀비들을 처리한 다음, 신성수의 뒤쪽으로 가자. 좀비가 나무 안으로 들어가는 것을 볼 수 있을 것이다. 이제 다음날이 되면 리나 일행도 나무 안으로 들어갈 수 있게 된다.

동영상 이벤트

여관 카운터로 쳐들어온 좀비에 대항하는 리나 일행. 견습신관인 실피르가 호리 브레스를 사용하지만 그것이 통하지 않는 좀비도 있다.

여관주인 : 아아악!

좀비 : 리나…인버스……

리나 : 좀비가 말했다?

좀비 : 죽음을… 리나 인버스에게 죽음을!

실피르 : 호리 브레스!!

(대부분의 좀비가 사라지기는 하지만 남아있는 것이 있다)

일행 : 뭐, 뭐야?

호리 브레스로도 끄떡 없다니! 좀비로서의 능력을 넘어선 것인가

신성수의 내부로 들어간 리나 일행. 이곳은 어두운 녹색으로 되어 있어 출구를 찾기가 상당히 어려우므로 벽에 붙어서 다니는 수밖에 없다. 입체 던전 등을 계속 통과하여 막다른 곳이라고 생각되는 장소까지 계속 전진하면 갑자기 좀비들이 나타난다.

현재 리나의 위쪽이 출구라면 믿겠는가?

동영상 이벤트

갑자기 나타난 좀비들을 제로스가 쓰러뜨린다. 하지만 좀비들은 계속해서 나타나고 제로스는 새롭게 나타난 좀비들을 리나 일행에게 맡겨버린다.

일행 : 우와앗!

제로스 : 안녕하세요, 리나씨. 고생하시는 것 같아서 도와드리러 왔습니다.

리나 : 제로스?

제로스 : 아, 잠깐 엎드리세요.

(마법을 사용하여 나머지 좀비들을 청소. 하지만 다시 좀비들이 나타난다)

제로스 : 이런 이런, 또 나타난 것인가요. 남은 것은 그쪽이 처리해주시기 바랍니다.

리나 : 우엑!

(좀비들이 달려든다)

위험한 때에 도움이 되기는 했지만 무슨 일로 온 거지?

BOSS/좀비

최대 HP가 조금 늘어났다는 점을 제외하면 특별한 차이점은 없다. 일반 전투 때와 같은 방식으로 처리하자.

좀비를 퇴치하면 제로스와의 대화를 통해서 그도 비오라에게 볼 일이 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 그는 자세한 사정을 밝히지 않은 채 사라져 버린다. 이제 앞으로 전진하면 비오라의 비밀기지를 발견할 수 있다. 이곳까지 진행하면 시점이 아멜리아 일행으로 넘어간다.

아멜리아 일행은 서쪽으로 들어간

드디어 발견~ 비오라의 기지

리나 일행과는 반대로 동쪽으로 들어가야 한다. 그곳에는 리나 일행이 간 곳과는 달리 상상을 초월하는 추리력을 필요로 하는 던전이 준비되어 있다. 첫 번째 던전은 문을 찾는 것으로 그리 어렵지는 않지만 시점을 여러군데로 돌리지 않으면 발견할 수 없다. 두 번째 던전은 「열릴 것 같지 않은 문」을 열기 위해 버튼을 눌러야 하는 것으로 계단 위에 스위치가 있다(정말로 눈에 불을 켜고 찾아야 한다). 세이브 포인트를 거치면 나오는 세 번째 던전은 기둥에 기어올라야하는 곳으로 벽에 붙어있는 비오라의 메시지는 무시하고(전혀 도움이 안된다) 중앙부의 기둥을 안쪽으로 올라가면 꼭대기 구멍에 빠지게 되는데 그곳에서 앞으로 전진하면 통과할 수 있다.

드디어 비오라의 비밀방어 연구소에 도착한 아멜리아 일행. 아멜리아는 먼저 왔다가 간다는 리나 일행의 메모를 읽고 조금 아쉬워한다. 여기저기를 조사하던 아멜리아 일행은 2층에서 마도사들이 갇혀있던 포트를 발견하고 그들을 구해준다. 그들은 현재 비오라가 무서운 계획을 실행하려는 중이며 이것이 어쩌면 리나와 아멜리아 일행에게도 좋은 것일지 모른다는 여운을 남기고 가버린다. 이 때, 그들이 나가면서 3층으로 연결되는 통로의 문을 열어준다. 그곳으로 들어가면 마족과의 전투가 일어나게 된다. 마족을 물리친 일행은 비오라의 배후를 더욱더 의심하게 된다. 3층에서 일행의 앞을 막는 결계는 옆의 방에 봉인되어 있는 마족들을 무찌르면 제거할 수 있다. 4층까지 올라가면 시점이 리나 일행으로 바뀐다. 리나 일행이 5층에 올라가면 비오라가 연구원들에게 연설하는 것을 들을 수 있다.

5층에는 난간 때문에 진행할 수 없는 곳이 있는데 허술해 보이는 난간을 마법탄으로 파괴하면 지나갈 수 있다.

첫 번째로 그래픽의 차이

두 번째로 (더욱더 황당한)그래픽의 차이

세 번째로 기둥의 안쪽을 기어오르기

정당하니? 도대체 무슨 이유로?

세이브를 한 다음, 앞으로 진행하면 특정한 지점에서 보스급 몬스터와 싸우게 된다.

BOSS/몬스터

일정한 지점에 도착하면 강제로 돌입하는 식으로 전부 3번 전투를 치르게 된다. 전원의 레벨이 35이상이면 3턴 이내에 처치할 수 있다. 이번 전투에서는 리나 일행과 아멜리아 일행이 함께 싸운다.

보스를 물리친 뒤, 6층으로 올라가면 비오라의 방이라 생각되는 곳이 나타난다. 먼저 탁자에서 떨어져 있는 의자를 조사하자.

의자를 조사하려고 하면 비오라가 나타나서 리나 일행을 놀린다.

비오라: 살려줘! 다미아!!…… 농담입니다.

(일행이 자빠진다)

비오라: 당신들이 이곳에 침입했다는 것은 아주 이전부터 알고 있었지요. 하지만 이미 늦었어요. 저의 실험은 최종단계로 이행하여 드디어 마지막이 가까워져오고 있습니다. 위대한 제가 숭고한 사명을 달성하게 되다니… 물론 그 순간을 당신들에게도 보여드리지요. 하지만 이곳에 올 수가 있다면 말이죠. 자, 나의 두뇌와의 승부에요. 우선은 왼쪽의 장롱을 조사하세요.

일행: 으윽~

잘 알아듣지 못하면 이곳에서 헤매게 될 것이다

이곳에서는 장롱 → 침대 → 침대 옆의 옷장 → 서랍 → 비오라의 흉상의 순서로 물건을 조사하면 길이 열린다. 7층으로 올라가면 시점이 아멜리아 일행에게로 넘어가지만 리나 일행이 진행한 그대로 따라가기만 하면 된다.

5층까지 통과하면 시점이 다시 리나 일행으로 넘어간다. 비오라가 있는 곳에 가면 비오라가 자신의 야망을 달성하게 되었다면서 일행에게 도전을 한다. 이 때, 다미아가 나서면서 자신의 몸이 이렇게 된 것은 비오라의 실험 때문이었다는 사실을 밝힌다.

이런 비겁한 짓을 하다니!

아멜리아 일행으로 진행하면 보스전이 한 번 일어난다

마지막 층으로 올라간 일행, 수조속에 전시된 마족들을 발견한다

리나: 이건 뭐야?

가우리: 저 여자가 마족을 애완동물로 키우고 있는 건가?

실피르: 그런 건 아닌 것 같은데요.

리나: 서두르자.

(방해하는 졸개들을 물리치고 비오라의 앞에 선 리나 일행)

리나: 당신의 부하는 이미 처치해 버렸어.

비오라: 후훗, 역시 빠르시군요.

리나: 마족같은 걸 잡아서 어쩔 생각이야?

(이 때, 건독과 후랑크가 등장한다)

후랑크: 박사, 조사가 끝났다.

건독: 이쪽이다.

비오라: 이것으로 나의 계획이 완성된다… 보시오, 저것을.

리나: 마족을 크게 해서 어쩌겠다는거야?

비오라: 걱정할 필요는 없어요. 후훗. 이 장치는 아스트랄 사이드에서 이 세계를 지키는 결계입니다. 이것이 가동하게 되면 마족은 두 번 다시 이 세계에 들어올 수 없게 되죠.

실피르: 그게 정말인가요?

가우리: 마족이 오지 않는다는 건 그 녀

PLAY STATION

석들이 노리고 있는 리나한테는 도움이 되는 것이 아닌가?

비오라: 그 대신, 두 번 다시 마법은 쓸 수 없게 되지요. 쓸데없는 마법 때문에 위험한 마족을 내버려두는 것과 마족이 없는 완전한 세계… 당신들은 어느 쪽을 선택하실 건가요?

리나: 그건…

비오라: 후훗… 정답은 하나로군요. 당신들이 「마법을 쓰고 싶다」는 하찮은 이유로 이 계획을 방해하려는 것이 얼마나 어리석은 일인지 아셨습니까?

가우리: 리나…

리나: ……혹시 그게 정말이라면 나는……나는……

다미아: 언니, 소중한 것을 잊지는 않았나요?

(아멜리아 일행이 나타난다)

비오라: 다, 다미아… 또 배반할 생각인가?

다미아: 진실을 말할 뿐. 언니의 과거 실험 성공율은 확실히 2할 이하야.

비오라: 그만둬~~!! 듣고싶지 않아~ 듣고싶지 않아!

비오라 박사의 실험성과

눈. 「시력업의 실험」
결과: 효과 전무/ 부작용: 눈이 빨갛게 되었다

귀. 「청력업의 실험」
결과: 중이염/ 부작용: 귀가 엘프 모양으로 되었다

신체. 「몸을 튼튼하게 하는 실험」
결과: 대마법력 업, 근력강화/ 부작용: 성장이 멈췄다(리나 정도까지)
성공률: 18.93%

다미아는 비오라의 실험으로 인한 희생자중 한 명이었다

제르가디스: 지금까지 잘도 견뎠군.

아멜리아: 그 때문에 지금 리나씨 정도의 가슴으로… 안됐군요.

다미아: 언니는 옛날부터 칙칙한 연구는 싫어했어. 기분내키는 대로 실험을 했었지.

제르가디스: 생각 없이 큰 기술을 사용하는, 누구하고 닮았군.

가우리: 생각 없이 행동하는 건 좋지 않아.

(리나의 주먹이 작렬!)

리나: 너도 똑같잖아! 일부러 이런 녀석에게 걸려서 실패했을 때는 생각하지 않는군.

비오라: 이, 이학의 진보를 위해서 실험은 필수야!

리나: 무분별한 실험으로 이 세계를 위기에 빠뜨리지마!!!!!!!

비오라: 후, 후후… 하지만 나는 지지 않아. 가라! 최종개조 고브린!

리나: 고브린 보호운동이 시작될 정도로 네가 고브린을 모은 거야?

제르가디스: 고브린은 이쪽이 맡겠어!

아멜리아: 앙~ 제가 할 말을 가로채지 마세요.

고민하는 리나

BOSS/최종개조 고브린

일반 전투 때와 달리 최대 HP가 올라가 있으므로 각 캐릭터의 특기를 사용해서 공격하도록 하자. 이 전투는 아멜리아 일행의 마지막 전투가 된다.

리나: 자, 이쪽도 기합을 넣어서 가는 거야!

비오라: 졌다… 이학이… 원숭이의 마법에게…

리나: 네 행동은 상당히 난폭했지만 근본이 악하다고 생각되지는 않아.

비오라: 원숭이 여자……

리나: 야! 이제 입닥치지 않으면 때려줄 거야!

비오라: 이미 맞고 있잖아요…

리나: 뭐, 이번에는 다미아를 감시하게 해서 그럭저럭 힘내는거지.

다미아: 리나 인버스…

제로스: 이런, 그렇게 된 것인가요.

BOSS/비오라, 후링크, 건독

적들은 이학의 성에서 싸우던 때와는 달리 HP가 많이 증가했으므로 가끔씩 특기도 사용한다. 하지만 처음부터 특기를 앞세워서 적의 HP를 반 이상 없앤다면 어느정도 승산이 있다.

비오라 일당과의 최후의 결전

(제로스의 등장)

제로스: 뭐, 저는 어느 쪽이라도 괜찮으니까요. 잘난 사람은 나이탓인가, 걱정이 많아서…

리나: 이제 와서 무슨 일? 이미 이 사건은 정리됐어.

제로스: 그것말입니다만, 끝나지 않았어요.

리나: 그런가. 다미아, 비오라를 지켜.

제로스: 역시 리나씨. 잘 알아보시는군요. 하지만 제가 아니에요. 이런, 뒤쪽이 위험해요.

언제나 제3자의 입장을 취하는 제로스

동영상 이벤트

비오라의 몸에서 마력이 빠져나간다.

비오라: 아, 아··아앗?

(비오라의 몸이 검은 연기로 휩싸인다)

다미아: 언니!

(위로 떠오르던 비오라의 몸에서 마력이 분리된다)

다미아: 언니!

(위쪽으로 올라간 마력은 거대한 봉인석에 흡수되고 마력을 흡수한 봉인석은 곧바로 깨지면서 다른 마족에게 흡수된다)

리나: 저 그림자는, 마족인가?

제로스: 예, 저것은 중급마족 트리갈브입니다. 저것 자체의 공격력은 별 것 아니지만 자신보다 정신력이 낮은 마족을 조종하는 능력을 가지고 있습니다 뭐, 별 것은 아니지만…

리나: 저것이 비오라를 조종했다는 것인가. 하지만 왜 일부러 인간을?

제로스: 지금으로부터 10년 전의 일입니다. 무슨 일이 있었던 것인지 트리갈브는 어떤 분을 조종하려고 했었지요. 어쨌든 그 정도의 마족이 고위마족을 어떻게 할 수는 없었고 모든 힘을 빼앗겨서 아스트랄 사이드에서 쫓겨났었습니다만… 하하하…..

리나: 힘을 빼앗긴 마족이 비오라를 조종한 다음, 봉인석을 만들어서 마력을 되찾으려고 했던 것이군.

제로스: 음, 뭐 그렇다고 볼 수 있습니다만… 봉인석 자체의 존재는 하나의 단계에 지나지 않고 그렇게 문제가 되지 않습니다.

리나: 그건 무슨 소리지?

제로스: 즉, 제가 감시를 명받은 것은 비오라씨 본인. 그녀와 그녀를 매체로 하여 마력을 되찾으려 하는 트리갈브였습니다.

리나: 비오라를 매체로 하다니?

제로스: 호오, 이것이 비오라의 마력… 그런 대로 꽤

리나: 잠깐 제로스. 멋대로 지껄이지 말고 똑바로 말을 해봐.

제로스: 마도사를 이용하여 봉인석의 힘을 증폭시키는 장치를 알고 있습니까? 그 기묘한 장를 만든 것은… 뭐라고 생각하시나요? 리나씨.

리나: ……음.

제로스: 비오라씨입니다.

리나: 비오라가?

제로스: 마력을 증폭시키는 특수한 능력을 가진 마도사. 비오라씨 자신은 깨닫지 못한 것 같았습니다만.

리나: 그거라면 엄청 편한 거잖아.

제로스: 리나씨도 시험해보시겠습니까? 비오라씨의 정신을 완전히 조종하여 자신의 힘을 항상 증폭시키도록 지시하는 것

뿐. 아주 간단하지요.

리나: …… 거절하겠어.

제로스: 그렇군요. 트리갈브도 자신의 한계를 넘어서는 힘을 언제까지 제어할 수 있을지… 아니, 이미 폭주를 시작하였군요.

리나: !

제로스: 이건… 조금 엉망이 되는 상황이 되어가는군요. 이대로 트리갈브를 내버려두면 고위마족 정도의 힘을 손에 넣을지도 모릅니다.

리나: ……

제로스: 자, 리나씨. 어떻게 할 건가요? 마력 증폭기인 비오라씨를 죽이면 그만큼 트리갈브의 힘도 줄어들겠지만 뭐, 이 상태로는 100년 정도 걸릴 지도 모르겠지만요… 역시 빠른 해결을 원하십니까?

리나: 너란 녀석은 정말 성격이 나쁘군.

제로스: 대단히 감사합니다. 자, 저의 일은 여기까지입니다. 나머지 일은 여러분께 맡기겠습니다.

(사라져 버리는 제로스)

리나: 잠깐! 한 마리 정도는 해치우고 가!

제르가디스: 아니, 아무래도 한 마리인 것 같아.

리나: 에?

리나: 저게 외부로 나간다면 큰일이야.

가우리: 가자!

동영상 이벤트

실피르: 저도!

제르가디스: 다미아, 아멜리아! 서둘러!

다미아: 알겠다!

아멜리아: 기다려주세요~~

리나: 무슨 파워지? 공간이 흔들리고 있어! 모두들! 조심해! 간다!!

실피르: 가우리님, 무사해서 다행이에요.

가우리: 실피르도 잘 싸웠어.

리나: 둘다 잘했어. 설마 합체하리라고는 생각 못 했어.

왠지 SRX의 합체를 연상시킨다

BOSS/트리갈브

최종보스인만큼 이제까지 등장했던 보스와는 비교할 수 없을 정도로 강력하다. 여기까지 게임을 진행했다면 리나의 '라그나 블레이드'를 사용할 수 있을 것이다. MP를 실피르와 리나로 채우면서 라그나 블레이드를 사용하고 가우리는 직접 공격을 계속 하도록 하자. 보스는 주로 가우리를 공격하는데 가우리의 레벨이 46 이상이라면 간단하게 무찌를 수 있다. 추정HP는 5000이상.

리나는 라그나 블레이드, 실피르는 회복, 가우리는 직접공격을 반복하자

가우리: 리나, 일어설 수 있어?

리나: 어어? 그만두라고~

가우리: 에, 하지만 너… 지금 떨고 있다구.

리나: 싸우지 않는 실피르쪽이 떨고 있잖아. 어쨌든 내려줘!

실피르: 저는 괜찮으니까.

가우리: 봐, 괜찮다고.

리나: (바보로군)

리나: 다미아…

다미아: 살아있어.

일행: 앗….

비오라: 저… 지금까지 뭘 하고 있었던 거지. 긴, 길고 긴 꿈을 꾼 것 같아.

다미아: 언니!

비오라: 당신의 얼굴, 왠지 … 그런가, 내 작은 동생하고 닮았는데, 올해로 6살이 되는 다미아하고…

건독: 선생님, 다친 곳은 없나요?

후랑크: 우리들, 살아있어. 개조성공. 선생, 지킨다.

비오라: 아, 안녕하세요. 저, 죄송하지만 누구신가요?

건독: 리나 인버스! 선생님은 어떻게 된 거야?

리나: 비오라는 오랫동안 마족한테 조종당하고 있었어. 현재 비오라에게는 그 이전의 기억밖에 없어. 마족과 만나기 전의 아주 오래 전의 기억밖에…

건독: 그, 그런 것을… 선생님! 저예요! 건독이에요!

후랑크: 저의 일을 기억하지 않아요? 선생님의 친구인데. 너무 슬퍼요.

비오라: 그렇게 슬픈 얼굴하지 말아요. 저하고 당신은 금방 친구가 될 수 있어요.

리나: 헤헤헤.

비오라: 하지만 후랑크씨의 개조, 아주 멋진 걸요. 관찰할 수 있게 해줘요.

리나: 큭, 왠지 상당히 걱정되네. 하핫~ 좋은 해결 방법이 생각났어. 그렇지, 이것밖에 없어!

아멜리아: 그건 비오라 일당을 악의 길로부터 갱생시키는 것이로군요. 아아, 그런 멋진 일을.

리나: …조금 다른 느낌이 들지만 뭐, 이런 것일까 흐음, 우리 고향의 언니한테 맡겨두는 거야.

리나: 알았지? 비오라. 당신은 지금부터 네 언니밑에서 수행하는 거야.

리나: 열심히 수행해서 그 잘못된 근성을 확실히 뜯어 고치는 거야. 그리고 이번이야말로 진정한 인간으로 성장하는 거지.

다미아: 리나씨의 언니…

비오라에게 걸려있던 저주가 풀렸다

피어케롯인가?

아멜리아: 그, 그것은?

제르가디스: 사람 누나인가?

실피르: 리나씨하고는 다른 언니…

가우리: 하하하. 살아서 돌아간다면 좋겠지.

동영상 이벤트

일행이 리나를 약올리자, 리나가 화를 내며 이들을 향해 드래곤 슬레이브를 발사한다!

리나: 이 녀석들!!

리나: VICTORY~♡ Ⓟ

즐거운 결말

패밀리 레스토랑에서 펼쳐지는 아기자기한 러브스토리!

Pia Carrot에 잘 오셨습니다!!2

이미 PC판으로 상당한 인기를 모은 피아2가 새턴으로 이식됐다. 세간에서는 초월이식이었다는 소문이 돈 새턴용 피아1에 비하면 상당히 실망스러운 부분도 있지만 피아의 팬이라면 한번쯤 해보는 것이 좋을 듯. 과연 피아 캐럿은 몇호점까지 생길 것인가?

제작사 : NEC인터채널
장 르 : 연애 육성 시뮬레이션
발매일 : 10월 8일
발매가 : 7,200엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

Pia キャロットへようこそ!!2

♥♥♥프롤로그

나는 고교시절 마지막 여름 방학을 멋지게 장식하기 위해 젊은이들 사이에 인기가 좋은 피아 캐럿이라는 패밀리 레스토랑에 아르바이트를 결정했어. 친구인 신지의 사촌누나가 그곳의 매니저라서 마침 연줄이 닿았던 거지. 드디어 면접을 보러 가는 날. 신지녀석이 약속시간에 늦는 바람에 급히 달려가다 웬 여자아이와 부딪히고 조금은 즐거운 사고가 일어났어. 그런데 이 여자애가 얼굴은 예쁜데 성격이 영 아니라서…. 난 완전히 치한으로 몰려버렸다구. 제길 자기는 펜던트에 애인 모집이라는 쪽지나 넣어 가지고 다니는 주제에! 하긴 저 성격이면 애인이 생길 리가 없지. 그 여자애 덕분에 많이 지체됐지만 아무튼 면접시간에 맞춰 캐럿으로 갔지. 그런데 이럴 수가 아까 부딪힌 여자애도 여기서 아르바이트를 하게 된 거야. 신지녀석은 면접에서 떨어지고 주 2일만 나올까 생각했는데 내 부주의로 주 6일이나 일을 하게 돼버렸잖아! 다행히 기숙사에서 생활하게 되어서 교통의 부담은 줄었지만 앞으로 난 어떻게 되는 걸까?

PC용과 달라진 점

물론 달라졌다. 어떠한 18금 게임이라도 유아용 버전으로 바꿀 수 있는 기술력을 가진 NEC의 이식작이니 오죽하겠는가? 하지만 사실 피아에는 H신이 그다지 큰 비중을 차지하지 않으므로 순수하게 스토리만 즐기는 것으로 충분하다(조금 아쉽지만). 그 외에 인터페이스가 많이 바뀌었다. 저연령층을 위한 배려인가? 커맨드가 모두 영어에서 일본어로 바뀌었다. CD2장으로 구성되었다. 물론 1장은 오마케 CD라는 상술의 산물이다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 대사 넘기기 버튼이 생겼다는 것! 그리고 신캐릭터가 1명 추가되었다. 그리고 좀 자잘하게 들어가면 캐릭터 그래픽의 위치가 중앙으로 옮겨졌고 미나의 평상복 리본 색깔이 바뀌었고…에…또…아무튼 결론은 전작과 크게 달라진 게 없다는 것(…당연한가).

뭔가 정돈된 느낌

어떻게 플레이하는가?

우선 CD케이스를 열고 게임CD를 새턴에 넣는다. 그리고 새턴의 전원을 넣으면! 놀랍게도 아무 것도 안보이던 TV화면에 새턴의 로고가 나온다. 너무나 갑작스런 반응에 놀라지 말고 신중히 패드를 누르면(…퍽!…죄송). 게임의 목적은 여느 연애 시뮬레이션처럼 대상인 여성에게 접근, 고백하면 된다. 하지만 그녀들도 보는 눈이 있는지라 평범한 남성은 싫어한다. 즉, 아르바이트를 하면서 주인공 자신의 능력을 갈고 닦아 그녀에게 어울리는 남성이 되는 것이 중요하다. 이를 위해서 수많은 수행의 장이 준비되어 있으니 주인공은 아르바이트를 하는 1달 동안 열심히 수행에 정진해야 한다. 수행은 캐럿과 기숙사에서 행해지며 캐럿에서의 수행은 매주 목요일 스스로 정하게 된다. 각 수행의 1회 당 결과는 다음과 같다.

웨이터는 중요한 수행이다

(수치 10은 당근 한 개를 의미한다)

아르바이트행동	용모	상냥함	근성	학력	체력	몸상태
웨이터	△8	△2				
캐셔	△5	△2		△3		
요리		△5	△5			△3
재료준비			△3			△5
접시닦기		△3	△8			
청소		△3	△3		△2	
창고정리			△10		△4	
공부				△10		▼2
조깅			△2		△10	▼3
휴식						△30
잡지를 산다	△7					
이동, 전화						▼3

* 아르바이트에 갔다오는 것으로 몸상태▼5(체력이 늘면 몸상태의 감소량이 줄어든다)

미니 게임에 대하여

피아는 조금 지루한 게임일 수 있다. 몇 명의 캐릭터를 공략하다보면 언제나 같은 일과를 반복해야하기 때문이다. 그래서 존재하는 것이 미니게임! 전작에서도 미니게임은 좋은 반응을 얻었다. 우선은 이 미니게임들을 얻어야되는데 입수 과정은 다음과 같다.

동인 소프트 1 〈퍼즐게임〉	8월 17일 코미케회장에서 얻는다
동인 소프트 2 〈트럼프 게임〉	초카사의 학년을 맞추면 얻을수 있다
동인 소프트 3 〈카지노 게임〉	8월 16일 오전 코미케 회장에서 얻는다
동인지 〈우주제일의 괴뢰사(傀儡師)	신지에게서 받는다
동인지 〈타로는 사랑의 큐피트〉	미키코 공략 시 얻는다

동인 소프트의 경우는 준비된 CG가 있으므로 다 모아두자. 카지노 게임의 경우는 점수가 300씩 올라갈 때마다 총 6장의 CG를 얻게 되는데 1200점부터 나오는 CG는 그다지 모을만한 것이 못된다.

필자는 '통곡'으로 단련되어 있어서 쉽게 풀었다

이쪽이 점수 얻기에 더 수월하다

각 캐릭터의 스케줄 표

위에서부터 점장, 료코, 아오이, 아즈사, 미나, 사나에, 쥰이다.

타마란에 대하여

8월 1일 이후로 역전(驛前)에 2회 이상 가면 어디선가 이상한 소리가 들리는 걸 알 수 있다. 그냥 잘못 들은 걸로 치부하면 그만이지만 만일 확인을 해보면 타마란이란 여자 점술사를 만나게 된다. PC판에서도 있었지만 그녀는 각 여성들의 마음을 점쳐주는 역할을 하고 있다. 전작의 루미와 같은 역할이랄까? 역시 돈이 드는 것에는 변함이 없다. 1회 점을 보는데 1000엔 씩(…비싸다). 시간이 있다면 한 번쯤 점을 보는 것도 좋을 것이다. 사실 아는 사람은 다 알겠지만 그녀는 점 이외의 특별 서비스도 실시하고 있다. 점을 볼 때마다 주어지는 타마란권을 모으면 후후후….

타마란권 10장을 모으면…

캐릭터별 공략

공략은 각 캐릭터 별로 되어 있다. 아래의 표들은 어디까지나 참고사항이라는 것을 명심하자. 이벤트 날짜가 약간씩 틀릴 수 있다는 얘기다. 우선은 모든 CG를 모을 수 있도록 해 놓았다. 똑같이 보고 따라하면 되겠지만 좀 지겨울 것이다. 어디까지나 참고사항!

히노모리 아즈사 (日野森あずさ)

신장: 157cm
B83 W58 H85(추정)
생일: 7월 1일
혈액형: O형

히로인이다. …보통 이런 성격은 조연급인데…참는 수 밖에…

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			이동⇒아즈사의 방/초인종을 누른다(呼び鈴を…)		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀따위 전혀없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…)/ 이동⇒아즈사의 방/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	휴식	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까?(本店から…)	
7월 30일(수)	이동⇒주택가/그럼 기숙사까지 안내해 줄게(じゃあ、寮まで…)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	조깅	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…)/료코씨 함께 들어가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平気へ～き…) /항상 가는 길을 간다(いや、なにが…)	웨이터		아즈사	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	공부	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	이동⇒케잇/의식하고 있는 건 틀림없다(意識して…)		
8월 4일(월)	휴식	재료준비	음, 2학년쯤?(う～ん、2年生かな?)	아즈사	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)
8월 5일(화)	조깅	재료준비	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の…)/아즈사	아즈사	
8월 6일(수)	이동⇒아즈사의 방/물론 가는 걸로 정해지(もちろん…)	웨이터		미나	그건 오해야(それは誤解…)
8월 7일(목)	공부	웨이터		아 예, 바로 옷갈아입고 오겠습니다(あ、はい、すぐに…)	
8월 8일(금)	조깅	창고정리	확인할 필요 없다(間違いなく…)	배가 고프니까 런치 쪽을(おなかが空い…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	공부	OFF	휴식		
8월 11일(월)	이동⇒케잇/잡을 수 있을 때까지 도전한다(取れるまで…)	캐셔		아즈사	
8월 12일(화)	조깅	캐셔			
8월 13일(수)	미나 부탁해(美奈ちゃん…)/실은 가지고 있습니다 (진짜)(實は持って…(ほんと))	여행	이동/아즈사를 찾으러 간다		이동
8월 14일(목)		여행	이동/아즈사를 찾으러 간다/아즈사를 쫓아간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동⇒축제/히노모리인가??(日野森なの??)
8월 16일(토)	이동⇒아즈사의 방	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…)/ 가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん…)
8월 17일(일)	이동⇒아즈사의 방/불러 세운다(日野森を呼び…)	OFF			아마도 없다고 생각해(たぶん…)
8월 18일(월)	이동⇒아즈사의 방	캐셔		아즈사	
8월 19일(화)	공부	캐셔		아즈사	
8월 20일(수)	조깅	캐셔		아즈사	나도 히노모리를…(オレも…)
8월 21일(목)	이동⇒아즈사의 방/신지를 어떻게 생각해(貴士のこと…)	캐셔			
8월 22일(금)	이동⇒아즈사의 방	캐셔		아즈사/꼭 기다리고 있을께(わかった、ぜひ…)/ 벤치에라도 앉는다(ベンチにでも…)	
8월 23일(토)	공부	캐셔			
8월 24일(일)		연수여행	이동⇒산장(ロッジ)으로 간다		
8월 25일(월)	이동/아즈사와 이야기한다				연수여행이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…)/꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 26일(화)		연수여행			휴식/이젠 히노모리를 놓지 않는다(もう 日野森を…)/내가 무슨 짓을(オレどうかし…)
8월 27일(수)	조깅	OFF	공부		
8월 28일(목)		캐셔			전화⇒신지

표에 따른 당근치

역시 히로인답게 놀라운 능력을 원한다

프롤로그의 사건으로 관계가 서먹서먹하다. 초반의 쌀쌀맞음에 공략의 필요성을 못 느끼게 될 수도 있다. "녀 말고도 여자는 많아!" 라는 생각을 가지면 공략은 불가능이다. 하지만 끊임없이 접촉하다보면 '고생 끝의 낙'이 오는 법. 여러가지 패러미터를 올려야만 한다. 강제 아르바이트인 창고정리로 근성과 체력은 어느 정도 올라가니 학력과 용모에 신경을 쓰자! 아르바이트는 여러가지 패러미터가 올라가는 캐셔로! 물론 여동생 미나에게도 잘 대해줘야만 한다(연애의 기본이다. 훗!). 엔딩을 보면 알겠지만 두 사람은 결국 용기가 없었던 것뿐이다. 이런 커플이 주위에 피해를 입히는 타입이라지…. 불쌍한 신지.

7/27

우선은 태도를 결정하자. 필자는 그녀가 마음에 안든다. 그래도 공략을 위해!

아오이는 연회 담당이다

7/30

오전에 주택가로 가면 미나를 만난다. 처제(?)에게 잘 해주는 건 당연하다

8/5

최상의 연애 아이템(!), 카오루 등장이요! 이 후 카오루는 주인공과 각 캐릭터들의 사랑을 이어주는 큐피트 역할을 맡는다. 이 날은 당연히 아즈사를 부른다.

모성애를 엿볼 수 있다

8/12

남자 손님에게 곤욕을 치르고 있는 그녀를 구해내자! 이 사건을 기점으로 아즈사의 태도가 바뀌게 된다. 고마운 남자 손님 A, B.

이 녀석들 그 여자 성격 알면 놀랄 걸?

8/17

데이트다. …알겠는가? 이젠 되돌아올 수 없다.

8/20

신지가 아즈사에게 추근댄다. 아즈사에 대한 자신의 기분을 말하고 싶지만…아직은 우정이 소중하다는 것인가(뭐하러 선택문이 나오는 거야!)?

8/22

넌 맞아도 싸!

일이 끝나고 아즈사가 공원에서 기다리라고 한다. 운명의 날이 왔군. 그녀의 입에서 나온 청천벽력같은 말. 신지 이 녀석! 하지만 더 화가 나는 건 주인공의 행동이다. 바보같은 녀석! 그녀를 더 혼란스럽게 만들다니! 나 자신의 의지와는 상관이 없다는데 더 화가 난다.

이 게임은 자유도가 적어!

8/25

아즈사 공략의 대망의 날(대망의 날이란 건 알아서 해석하시길)! 신지의 데이트 신청을 어떻게 해야할 지 의논하러 온다. 여전히 멍청한 주인공은 태도를 결정하지 못한다.

하지만 여기서 성급하게 그녀와 서로의 기분을 확인하는 행동을 취하면 (너무 말돌린다고 화내지 마세요. 분명 이건 NEC식 표현이예용. 자막에도 그렇게…) 공략은 물거품이다. 조급해하지 말자. 아직 시간이 남아있다. 그래도 볼 건 봐야…세이브 필수!

8/28

독특하게도 신지에게 전화를 걸어야 엔딩을 볼 수 있다. 자, 친구 나의 마음은 이렇다네! 한 대 맞기는 하지만 신지는 아즈사에게 편지 한 장만 남기고 물러난다. 훗 고마우이.

용서해줘 친구

"자신의 기분을 속이지 말것. 힘내요 아즈사!!

P·S 그래 그래, 눈앞의 남자 얼굴이 조금 망가져 있을지도 모르지만 그땐 용서해 달라구. 그럼 안녕."

히노모리 미나
(日野森 美奈)

신장:151cm
B79 W55 H78(추정)
생일: 12월 7일
혈액형: B형

어딜봐서 고1일까…신캐릭터인 중3 토모미보다 어려 보인다. 이제 그녀를 어른의 세계로 인도하자!

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			공부		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…)/이동=아즈사의 방/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	전화=미나	창고정리	아직이에요. 이제부터가 진짭니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까?(本店から…)/미나	
7월 30일(수)	이동=주택가/그럼 기숙사까지 안내해 줄께(じゃあ、寮まで…)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	전화=미나	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…)/로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	휴식/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	캐셔		미나	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平気へ一き…)	캐셔			
8월 3일(일)		OFF	공부		
8월 4일(월)	전화=미나/남자는 두 말하지 않아(男に二言は…)	요리	음, 2학년쯤?(う~ん、2年生かな?	미나	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)		요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の…)/미나	미나	
8월 6일(수)	휴식	웨이터		미나	
8월 7일(목)	공부	웨이터		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ、はい、すぐに…)	물론 참가하기로 하지(もちろん…)
8월 8일(금)	전화=미나	창고정리	확인할 필요 없다(間違いなく…)	그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	조깅	창고정리			물론 OK로 하지(もちろん…)
8월 10일(일)	그럼 수영장으로 놀러갈까?(じゃ プールへ…)	OFF	휴식		
8월 11일(월)	이동=캐럿/잡을 수 있을 때까지 도전(取れるまで…)	웨이터		미나	
8월 12일(화)	휴식	웨이터			
8월 13일(수)	아, 내가 불러 올께(あ、オレが…)/실은 가지고 있습니다(진짜) (實は持って…(ほんと))	여행	이동/미나를 찾으러 간다		이동
8월 14일(목)		여행	이동/미나를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동=축제
8월 16일(토)	전화=미나	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…)/가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん…)
8월 17일(일)	전화=미나	OFF	조깅		괜찮아, 그러면 내일 아침(大丈夫 …)
8월 18일(월)	미나는 이미 훌륭한 어른이야(美奈ちゃんは…)	웨이터		미나	
8월 19일(화)	전화=미나	웨이터		미나	
8월 20일(수)	이동=캐럿/맡겨주세요(任せてください)	웨이터		미나/물론 상관없어(もちろん…)	
8월 21일(목)	이동=캐럿/도와주자(お手 いを…)	웨이터			
8월 22일(금)	이동=캐럿/하겠습니다(やります)	웨이터		미나	
8월 23일(토)	조깅	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동=산장(ロッジ)으로 간다		
8월 25일(월)	이동/미나와 이야기한다	연수여행			이동이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…)/꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 26일(화)		연수여행			한번 더 산장으로 간다(もう一度…)
8월 27일(수)	조깅	OFF	미나를 동생이라고 생각하지 않아(美奈ちゃんを…)/입술에 살짝(唇に、そっと…)		
8월 28일(목)		캐셔			전화=미나

표에 따른 당근치

문제는 상냥함

아즈사의 동생이다. 이 자매는 왠지 필자 취향이 아니다. 준 히로인급이지만 상냥함만 올리면 된다. 따라서 아르바이트는 웨이터 중심으로 나가자. 근성이나 체력이 눈에 띄게 약하신 분들을 위해 오전 아르바이트도 8/20일부터 할 수 있다. 일단은 오전중에 전화를 3번 이상해서 미나의 공부를 가르쳐주는 것이 공략의 출발점. 그렇게 되면 수영장 데이트도 가능해지고 결국 사제지간에서 좀 더 발전적인 관계로…(아~ 내가 왜 이러지…) 한 가지 알아둘 사실! 게임센터에서 인형을 3개이상 모으면 8/8일 츠카사나 미나에게 선물할 수 있다. 하지만 미나는 CG가 없다. 보답을 바라지 않는, 마음으로부터의 선물이라 생각하자.

8/4

심각한 얼굴도 귀엽다

꾸준히 오전중에 미나에게 전화를 걸었다면 결실을 맺게 된다. 자, 사제지간에서 출발! 우선은 친오빠같은 관계로!

카오루 이벤트. 같이 운다…

8/8

아르바이트 후에 일어나는 시식 이벤트. 당연히 디저트를 선택한다. 지금은 미나 공략 중이므로. 한가지 말해두자면 이후의 캐릭터 공략에서도 표에는 디저트만을 강요하고 있는 것을 알 수 있을 것이다. "식사는 기분 좋게." 그다지 보고싶지 않은 아즈사의 얼굴보다는 이쪽이 나을 거라는 필자의 배려다. 아즈사 싫다! 싫어!

8/10

오전중 공부를 봐주는 이벤트에 이어서 수영장으로 데이트! 이쯤 오면 반은 넘어온 셈이다. 미나는 주인공에게 상냥한 오빠가 되어달라는 쪽지를 건네준다. 훗…오빠인가.

바다에서의 즐거운(?) 오후

8/25

미나 공략에서 가장 중요한 이벤트다. 연수여행 도중 버려진 강아지를 줍게되는 미나. 일찍 부모님을 잃은 그녀는 강아지의 처지가 너무나 불쌍해 밤늦게까지 강아지 주인을 찾아주려다 산장 근처에서 실족하고 만다. 이 때문에 모든 일행이 미나를 찾느라고 발칵 뒤집어진다. 아무튼 산장으로 가서 미나를 구조하는 것이 중요. 그런데 그 강아지 버려진 줄 알았는데, 주인이 나타난다. 흠, 왠지 유치한 스토리.

8/27

대망의 날이다. 미나가 찾아온다. 원채 마지막이란 말을 싫어하는 그녀지만 아직 주인공과 헤어지는 것이 슬픈 이유를 모르는 듯하다. 그 이유는 사랑 때문이라는 것을 가르쳐주자. 이제 미나는 여동생 같은 존재가 아닌 한 사람의 여자로 주인공 앞에 서게 된다. 선생님에서 오빠로 그리고 그이까지….

아직도 오빠인가?

아즈사는 개에 약하다

에노모토 츠카사 (榎本つかさ)

신장: 156cm
B80 W57 H81(추정)
생일: 6월 29일
혈액형: AB형

밝고 건강한 코스프레 걸. 전작 유키코와는 대조적이다. 함께 게임을 즐길 수 있는 게이머가 꿈꾸는 이상형일까?

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…) /그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	전화-미나	창고정리	아직이예요, 이제부터가 진짭니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/미나	
7월 30일(수)	이동-게임센터/캐치	창고정리		미나	
7월 31일(목)	이동-게임센터/캐치	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /료코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	이동-게임센터/캐치/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	웨이터		곧바로 돌아간다	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平氣へーき…)	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부	요리	음, 2학년쯤?(う~ん、2年生かな?)	곧바로 돌아간다	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	조깅	요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の…)/츠카사	츠카사	
8월 6일(수)	이동-츠카사의 방/대전에는 조금 자신있다(対戦には…) /커맨드 미스인 척한다(コマンドミスの…)	웨이터		츠카사	
8월 7일(목)	공부	웨이터	으음, 어쩔 수 없지(ううん 仕方ないよ)	아 예, 바로 옷갈아입고 오겠습니다 (あ、はい、すぐに…)	물론 참가하기로 하지(もちろん…)
8월 8일(금)	이동-게임센터/츠카사에게 선물한다	창고정리	확인할 필요 없다(間違いなく…)	그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	이동-츠카사의 방/어떤 의상? 재밌겠네(どんな衣裳…) /그건 좀…(それはちょっと…) /귀여워 잘어울려!(可愛いよ…)	창고정리			
8월 10일(일)	공부	OFF	조깅		
8월 11일(월)	이동-역전/잡지	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	이동-역전/잡지	캐셔			
8월 13일(수)	아, 내가 불러 올께(あ、オレが…) /실은 가지고 있습니다(진짜)(實は持って…(ほんと))	여행	이동/츠카사를 찾으러 간다/응, 귀엽다고 생각해(うん、可愛と…)		이동
8월 14일(목)		여행	이동/츠카사를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			
8월 16일(토)	이동-역전/잡지	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백(ここで…) /가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん…)
8월 17일(일)	이동-코미케 회장/츠카사를 만나러 간다(つかさに…)	OFF	이대로 회장에 남는다(このまま…)		
8월 18일(월)	이동-츠카사의 방	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	이동-츠카사의 방	캐셔		츠카사	
8월 20일(수)	휴식	캐셔		츠카사/나도 없어…(オレもいない…)	
8월 21일(목)	이동-츠카사의 방	요리			
8월 22일(금)	이동-츠카사의 방	웨이터		츠카사	
8월 23일(토)	공부	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-노천온천으로 간다		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/츠카사와 이야기 한다/응, 함께 아르바이트를 계속하고 싶어(うん、一緒に…)	연수여행			정말로 나라도 괜찮은거야(本 にオレで…) /누구라도 처음은 그런거야(誰だって…)
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-츠카사의 방	OFF	조깅		
8월 28일(목)		캐셔			이동-츠카사의 방

표에 따른 당근치

그저 그런 정도

구도가 멋진 CG…
별 뜻은 없다

전작 유키코의 취미에 루미의 성격을 합친 듯한 캐릭터다. 일단 8/4일부터 만날 수 있으니 그전에 패러미터에 만반의 준비를 해두자. 오전중 자주 이동해야하니 체력과 몸상태에도 신경을 써야한다. 다른 캐릭터와 마찬가지로 용모와 상냥함을 중시한다. 특히 용모는 츠카사의 콘테스트 결과에 영향을 주니 잡지 등으로 미리 올려두는 것이 좋다. 아르바이트 역시 웨이터와 캐셔 중심으로 가자. 앞에서도 말했지만 8/8일에는 인형을 선물할 수 있다. 캐치는 랜덤으로 걸리니 세이브를 해두고 3개 이상 모으자.

8/4

드디어 나타나는 츠카사! 학년을 맞추면 동인 소프트2를 얻을 수 있다.

카오루 이벤트. 역시 츠카사는…

8/6

게임센터에서 데이트!…부럽다. 대전에서는 봐주는 것이 남자의 미덕. 덧붙이자면 대전게임이 PC판과는 다르게 꽤 난이도가 올라갔다는 점. 등장 캐릭터도 하오마루로 바뀐다.

간혹 이런 시끄러운 아줌마들이 있다

코스프레는 츠카사의 즐거움!

8/17

절대 빠질 수 없는 코미케 이벤트. 물론 동인 소프트도 얻을 수 있다. 오후에도 회장에 남아 있어야 코스프레 콘테스트를 볼 수 있다. 이때 주인공의 용모가 당근 7개 이상이면 츠카사는 우승의 영광을 안게된다. 어째서 주인공의 외모가 영향을 주는 것인지?

우승했다

8/21

자신의 코스프레 모습만을 봐주는 사람들에게 상처받은 츠카사. 아르바이트도 조퇴해 버린다. 저녁에 츠카사의 방으로 가서 위로해주는 주인공. 이제 되돌아 올 수 없는 다리를 건넌 것이다.

8/26

대망의 날. PC판과는 선택문이 조금 틀리다. 그래도 달라지는 건 없다. 츠카사는 진정한 자신의 모습을 봐주는 사람에게 사랑을 느낀 것…

그런데 어째서 코스프레 차림으로…난 변×가 아니란 말이다!

미나세 아오이 (皆瀨 葵)

신장: 164cm
B92 W61 H93
생일: 5월 26일
혈액형: O형

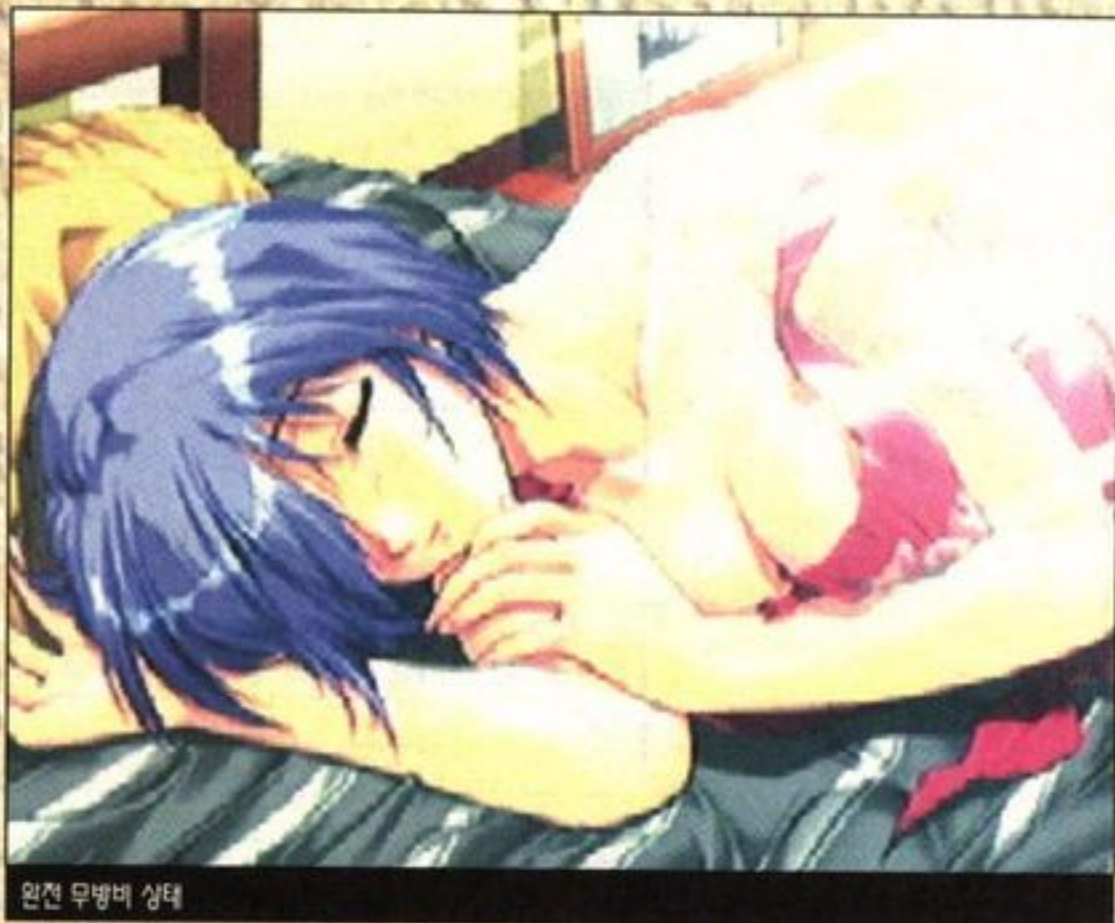
누가 그녀를 알콜 중독에서 구해낼 것인가!

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			이동=캐럿/점장에게 인사해 둘까 해서(店長さんに…)		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…) /그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(酔ってる…) /이동=아오이의 방/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	이동=아오이의 방	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/아오이	
7월 30일(수)	이동=아오이의 방	창고정리		아오이	
7월 31일(목)	이동=아오이의 방	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /료코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	휴식/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	캐셔		점장	괜찮습니다, 회장은 어딥니까?(大丈夫です…) /하루정도는 괜찮잖아요(一日くらい…)
8월 2일(토)		캐셔			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동=아오이의 방/비밀엄수(秘密厳守…)	요리	음, 2학년쯤?(う～ん、2年生かな?)	점장	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	이동=캐럿	요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の…)/아오이	아오이	
8월 6일(수)	이동=아오이의 방/물론 오늘은 이기겠어요(もちろん…)	웨이터		아오이	
8월 7일(목)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平気へ一き…)	웨이터		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ,はいすぐに…)	
8월 8일(금)	이동=아오이의 방/사, 상당히 어지러져 있네요(だ,だら…)	창고정리		그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			물론 참가하기로 하지(もちろん…)
8월 10일(일)	이동=아오이의 방/사실은 아오이씨를 좋아합니다(本は…)	OFF	이동=캐럿		
8월 11일(월)	공부	캐셔		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	공부	청소			
8월 13일(수)	미나 부탁해(美奈ちゃん…)/실은 가지고 있습니다(진짜) (實は持って…(ほんと))	여행	이동/아오이를 찾으러 간다		
8월 14일(목)		여행	이동/아오이를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동
8월 16일(토)	이동=아오이의 방	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…) /가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/지금 같이 있으니까(今, 一緒に…)
8월 17일(일)	공부	OFF	이동=캐럿/실은 아오이씨를 만나러(實は…)		
8월 18일(월)	공부	캐셔		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	공부	요리		아오이	
8월 20일(수)	이동=캐럿/맡겨주세요(任せてください)	청소		아오이/용기를 내서 말을 걸어본다(勇氣を…) /점장의 일이군요(店長さんの…)	
8월 21일(목)	이동=캐럿/도와주자(お手 いを…)	웨이터			
8월 22일(금)	이동=아오이의 방/계속하고 싶다고 생각하고 있습니다(續けていき…)	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	조깅	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동=노천온천으로 간다/물론 확실히 기억하고 있습니다(もちろん…)		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/아오이와 이야기 한다	연수여행			이동
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	조깅	OFF	이동=아오이의 방		
8월 28일(목)		캐셔			이동=아오이의 방

뜻에 따른 당근치

용모와 상냥함이 중요

상냥하고 친절한 누님이다. 마치 이웃집 누나같은 분위기를 풍기지만 필자주변에 이런 누님은 눈씻고 찾아봐도 없다. 덜렁대고 남자처럼 화끈한 성격을 가진 터프 걸 같기도 하지만, 점장과 대화할 때를 보면 역시 여자다운 일면도 보여준다. 언제나 술에 절어서 정상적인 모습을 보여주는 때는 많지 않다. 역시 외모와 상냥함 중시! 공략의 포인트는 그녀의 기분에 맞춰주는 것. 일단 연회에는 다 참가하는 것이 기본이다. 오전중 방으로 찾아가면 함께 빠찡코에 갈 수 있다. 의외의 시간에 캐럿에서 만나는 일이 있으니 놓치지 말자. 그 이외에도 자주 방으로 찾아가야 하니 역시 체력과 몸상태에 신경 쓰자. 시간이 나면 올리기 힘든 학력을 집중적으로!

이 여자는 술만 마셔대는군

완전 무방비 상태

8/4

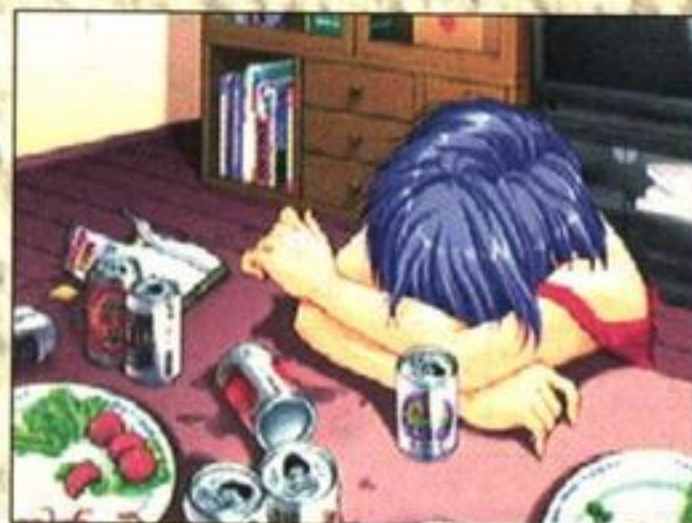
꾸준히 방으로 찾아갔다면 함께 빠찡코에 갈 수 있다. 역시 그녀다운 행동이지만…저녁에 점장과 이야기를 나누면 결혼한다는 얘기를 들을 수 있다. 전작의 주인공이었던 점장. 대체 그많은 여자들 중 누구와 결혼하는 건지.

카오루 이벤트. 아오이는 왕…

8/10

아오이의 점장에 대한 기분을 어느 정도 눈치채고는 있지만 오전중 아오이의 방으로가 과감하게 고백을 해보자! 물론 그녀는 농담으로 치부해 버리지만 이때부터 그녀에게 심경의 변화가 일어나기 시작한다. 기습작전은 성공적!

8/10

아오이와 료코의 공통 이벤트. 다른 캐릭터 공략중에도 나오지만 직접 영향을 받는 것은 이 두사람이다. 술자리에서의 고백은 무의미하다고 하지만 술의 기운을 빌어 용기를 갖고 고백해버리자. 의도와는 다르게 료코가 들러붙지만 지금은 아오이 공략중! 흔들리지 말자.

8/21

아오이가 점장에게 자신의 마음을 밝히고 결혼을 축하해준다. 음. 그것이 어른다운 행동이지. 자 이제 주인공이 나설 차례다. 하지만 나설 것도 없이 아오이가 접근해 온다. 연수여행 마지막 날 밤에 방으로 찾아오라는 말을 남기는 아오이. 역시 누님은 화끈하다니까.

잘 먹고
잘 사세요/ 응
고마워

8/25

부푼 마음을 가지고 방으로 찾아가자. 그러면 27일 오후에 방으로 찾아오라는 말을 한다. 누굴 놀리나. 좋다. 2일 정도는 기다릴 수 있다.

8/27

드디어 대망의 날! 약속대로 방으로 찾아가자. 그러면 기다린 보람이…별로 없다(?)

이제 점장은 잊어버려요 누님

후타바 료코
(双葉 凉子)

신장: 158cm
B85 W58 H86(추정)
생일: 10월 20일
혈액형: AB형

어른의 매력은 어디로 갔나?…시호를 돌려줘!

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんで…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /이동-캐럿/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	이동-료코의 방	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/곧바로 돌아간다	
7월 30일(수)	이동-캐럿	창고정리		료코	가게까지 마중간다(お店まで…)/슬슬 돌아올 시간이라고 생각해서(そろそろ…)
7월 31일(목)	이동-캐럿	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /료코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	이동-캐럿/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	청소		료코	괜찮습니다, 회장은 어딥니까?(大丈夫です…) /아오이씨 오늘은 적당히 마시죠(葵さん今日は…)
8월 2일(토)		청소	잠깐 말을 걸어본다(ちょっと…)		
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平気へ一き…)캐셔	캐셔	음, 2학년쯤?(う~ん、2年生かな?)	료코	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	이동-료코의 방	캐셔		점장	
8월 6일(수)	이동-캐럿	요리		료코	
8월 7일(목)	@공부	요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の…)/료코	아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ、はい、すぐに…)	물론 참가하기로 하지(もちろん…)
8월 8일(금)	공부	창고정리		그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	이동-캐럿/예, 물론이죠(ええ、もちろん…)	창고정리			
8월 10일(일)	이동-캐럿/도울 일은 없습니까?(お手いする…) /웨이터나 캐셔 선택	OFF	공부		
8월 11일(월)	휴식	캐셔		료코/힘들 것 같으면 돕겠습니다(大そうで…)	
8월 12일(화)	조깅	청소			
8월 13일(수)	미나 부탁해(美奈ちゃん…)/실은 가지고 있습니다(진짜)(實は持って…(ほんと))	여행	이동/료코를 찾으러 간다		이동
8월 14일(목)		여행	이동/료코를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동
8월 16일(토)	공부	캐셔			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…) /가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/지금 같이 있으니까(今、一緒に…)
8월 17일(일)	공부	OFF	공부		
8월 18일(월)	공부	캐셔		료코	
8월 19일(화)	공부	캐셔		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	공부	웨이터			
8월 21일(목)	휴식	웨이터			
8월 22일(금)	이동-캐럿/하겠습니다(やります…)	캐셔		료코	
8월 23일(토)	이동-캐럿/하겠습니다(やります…)	캐셔			
8월 24일(일)		연수여행	이동-호텔 앞으로 간다/같이 가도 되겠습니까(一緒に…)		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/료코와 이야기한다	연수여행			이동/온천으로 간다(温泉に…)/여기 남는다(ここに…) /료코를 안심시켜준다(子さんを…)
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-료코의 방	OFF	조깅		
8월 28일(목)		웨이터			이동-료코의 방

SEGA SATURN

표에 따른 당근치

매니저에겐 근성이다!

아무리 봐도 료코는 아니다

전작과 마찬가지인 어른스러운 매니저 누님…이라고는 하지만 그런 어린 얼굴로! 일에 열심이지만 연애에 대해서는 '꽝'인 그녀에게 사랑을 가르쳐주는 것이 이번 임무다. 아오이와 대학 동기지만 언제나 남자를 빼앗긴다(친구관계가 유지되는 것이 신기하다). 모든 남자가 아오이를 선택할 것이라는 생각을 바꿔주자. 표를 잘 보면 8/16일부터 계속되는 학습의 지옥을 볼 수 있다. 이것은 아르바이트 중 쓰러지는 이벤트 CG를 보기 위해 강제적으로 체력을 떨어뜨리기 위한 것이다. 꼭 이렇게 해야되는 것은 아니라는 얘기다. 이 이벤트는 8/11, 18, 20, 21일에도 볼 수 있으니 조정하고 싶다면 마음껏 하시길. 참고로 8/11에는 잔업 이벤트가 있으니 피하는 것이 좋다.

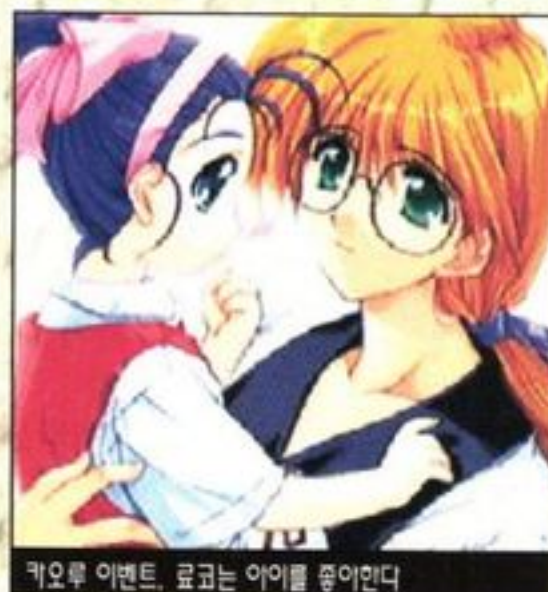
어른의 매력이란 이런 것이 아닌가!

7/30

시작이다. 잔업으로 늦은 료코를 마중나가자. 이 이벤트를 보기 위해서는 이전부터 료코와 자주 만나야 된다. 오전중 캐럿에 자주 가는 것은 바로 그 이유.

8/1

연회. 이번에는 료코의 기분에 맞추자. 하지만 아무리 해봤자. 다음날 오전은 공치게 되어있다.

8/5

카오루 이벤트. 료코는 아이를 좋아한다

오전에 방으로 찾아가면 수영장으로 데이트를 갈 수 있다. 이젠 료코만을 바라봐야 한다. 료코…순진한 얼굴을 하고서 그런 대담한 수영복을…

8/13

바다여행. 료코를 찾으러 가면 그녀와 손잡고 바다를 거닐 수 있다. 남자들이 치근덕대는 것 때문에 주인공을 방패로 내세운 것. 하지만 그녀는 남자들이 아오이에게 접근하기 위해 자신에게도 잘 해주는 거라고 생각하고 있다. 그런 착각을!

8/16

아오이 공략에도 있었지만 이곳에서 고백하면 료코의 마음도 알 수 있다. 이젠 엔딩을 기다리는 것 뿐.

아르바이트에서 쓰러지면 간호를 받는다

8/25

대망의 날! 안경을 벗은 료코의 실수라고 생각되지만 아무튼 료코와 혼욕을 하게된다. 이런 것을 기회라고 하는 거다. 아오이 못지 않은 매력적인 여성임을 자각시켜주자!

이젠 놓지 않아요

에니시 사나에 (緣 早苗)

신장: 163cm
B96 W70 H98(추정)
생일: 4월 17일
혈액형: A형

이런 게임에는 꼭 한명씩 등장하는 운동권(sports권) 소녀인가? 첫 인상이 으윽! 거부감.

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	휴식	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짭니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/사나에	
7월 30일(수)	전화-사나에	창고정리		사나에	
7월 31일(목)	조깅	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平氣へ一き…) /항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	접시닦기		곧바로 돌아간다	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	공부	접시닦기			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부	접시닦기	음, 2학년쯤?(う～ん、2年生かな?)	사나에	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	공부	접시닦기		사나에	
8월 6일(수)	휴식	접시닦기		사나에	
8월 7일(목)	조깅/주택가에서 사나에와 합류한다 (住宅家で…)(이 후계속)	접시닦기		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다 (あ、はい、すぐに…)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え…)
8월 8일(금)	조깅	창고정리		그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	조깅	창고정리			
8월 10일(일)	조깅	OFF	공부		역시 이번은 안돼(やっぱり…)
8월 11일(월)	조깅	접시닦기		사나에	
8월 12일(화)	조깅	접시닦기			
8월 13일(수)	조깅	OFF	전화-사나에/대담한 수영복이네(大膽な…) /그러면 잠깐 타고 온다(それじゃ…)		
8월 14일(목)	조깅	OFF	휴식		
8월 15일(금)	조깅	OFF	공부		
8월 16일(토)	조깅	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…) /가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん…)
8월 17일(일)	조깅	OFF	휴식		
8월 18일(월)	조깅	웨이터		사나에	
8월 19일(화)	조깅	웨이터		사나에	
8월 20일(수)	조깅	웨이터		사나에	
8월 21일(목)	휴식	웨이터			
8월 22일(금)	조깅	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	조깅	웨이터			
8월 24일(일)	사나에를 혼자 놔둘 수 없으니까(早苗さんを…)	OFF	공부		
8월 25일(월)		OFF	공부		
8월 26일(화)	사나에의 기분을 알아준다(早苗さんの…)	OFF			
8월 27일(수)	공부	OFF	이동-역전/잡지		
8월 28일(목)		웨이터			전화-사나에

표에 따른 당근치

근성과 체력이 중요하다

개인적인 의견을 계속 말해서 미안하지만 정말 공략하기 싫었다. 아무런 말이 필요치 않다. 빨리 공략하고 넘어가자. 사나에는 우선 무엇보다도 근성과 체력이 중시된다. 하지만 이건 공략 중 저절로 올라가게 되어 있으니 신경 쓸 필요 없다. 일단 그녀에게 한번 전화를 하고 접시닦기 아르바이트만 하면 함께 죠깅할 수 있게된다. 그럼 공략은 끝난 것이다. 애초에 주인공에게 호감이 있기 때문에 아무런 어려움이 없다. 바다여행은 가지 말고 계속 죠깅을 하자. 함께 달리며 피어나는 스포츠 커플의 탄생을 볼 수 있다.

7/30

이 전화가 시발점이다. 이 후에는 단 한 번만 전화가 유효할 뿐.

8/6

꾸준히 접시를 닦으면서 사나에가 접시만 닦는 이유를 듣자. 웨이트레스를 하고 싶어도 체형이 문제라고 한다. 옛날에는 손님에게 창피를 당하기도 했다는데…프로필을 봐서 알겠지만 허리가 문제다. 그 외에는…일단 이날을 계기로 함께 죠깅을 할 수 있다. 자! 이제부턴 오전중에 무조건 죠깅이다.

너 일부러 넘어진 거지!

8/10,11

죠깅을 하면 사나에 집으로 초대받을 수 있다. 그런데 사나에가 적극성을 보이는군. 문제는 주인공이 플레이어의 의지와는 상관없이 그녀에게 접근한다는 사실. 역시 자유도가 낮아! 이 게임은!

사나에보다 그 친구들이 더 신경쓰인다. 그런데 이 유니폼 슬램덩크의…

8/13

수영장으로 데이트를 갈 수 있다. 그다지 보고 싶지 않은 장면들만 나온다. 수영장에서는 선택에 주의하자. 잘못하면 그녀에게 마음의 상처

죄송. 한 장만 실겠습니다

8/23

사나에가 쓰러진다. 연수여행 따위는 집어치우고 그녀에게 문병을 가자. 그러면…

무리였군

8/26

호오 다이어트에 성공했나?

대망의 날. 어째서 사나에는 대단치도 않은 H신이 많이 나오는 건지…버튼 연타다!

시노하라 미키코 (篠原 美樹子)

신장: 157cm
B84 W59 H88(추정)
생일: 2월 5일
혈액형: B

부부 만화가 지망생! 데뷔작 '피아캐럿2 미키코 공략편'

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀따위 전혀없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	조깅	창고정리	아직이예요, 이제부터가 진짭니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/미나	
7월 30일(수)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平気へ一き…)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	휴식	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	공부/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	웨이터		곧바로 돌아간다	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	조깅	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부	요리	음, 2학년쯤?(う～ん、2年生かな?)	곧바로 돌아간다	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	공부	요리	어쨌든 스스로 돌본다(なんとか…)	곧바로 돌아간다	
8월 6일(수)	조깅	웨이터		미나	
8월 7일(목)	이동-주택가	웨이터		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다 (あ、はい、すぐに…)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え…)
8월 8일(금)	휴식	창고정리	자신이 없으니 확인하러 가자(自信がない…) /재밌지만 그래도…, (面白いけど…)	그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	전화-미키코/알았어, 그런데 어디로 가면?(わかった…)	OFF	공부		역시 이번은 안돼(やっぱり…)
8월 11일(월)	이동-주택가/미키의 작업장(ミキの…)(이 후 계속)	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	이동-주택가	웨이터			
8월 13일(수)	이동-주택가	OFF	조깅		
8월 14일(목)	조깅	OFF	휴식		
8월 15일(금)	조깅	OFF	휴식		
8월 16일(토)	이동-코미케 회장/어쨌든 주워둔다(とりあえず…)	웨이터			이대로 자자(このまま…)
8월 17일(일)	이동-코미케 회장/미키코를 만나러간다(美樹子に…)	OFF	어시스턴트 힘내게(アシスタントを…)		
8월 18일(월)	이동-주택가	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	이동-주택가	청소		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-주택가/나도 미키가 좋아(オレもミキが…)	웨이터		미나/물론 상관없어(もちろん…)	
8월 21일(목)	이동-주택가	청소			
8월 22일(금)	공부	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	공부	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/방으로 돌아온다	연수여행			
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	조깅	OFF	조깅		
8월 28일(목)		웨이터			전화-미키코

SEGA SATURN

프에 따른 당근치

만화가에겐 근성! 근성이다!

학교도 때려치우고 만화에 열정을 불태우는 만화가 지망생. 과거 필자의 모습을 보는 듯하다. 무엇보다도 근성을 중시하는 걸로 봐서는 주인공을 애인이 아닌 어시트턴트(보조)로 더 필요로 하는 듯하다. 공략기간이 짧기 때문에 패러미터를 올리기는 아주 쉽다. 일단 오전중 어시트턴트로 일할 수 있게 되면 끝났다고 봐야한다. 어시트턴트도 상냥함과 근성이 올라간다. 역시 바다 여행은 가지말고 계속 어시트턴트로 일해주자. 자 이번 임무는 연애도 못해본 주제에 연애 만화를 그리는 어리석은 소녀에게 소재거리를 제공해 주는 것이다!

8/6

웨이터나 캐셔를 선택하면 미키코를 볼 수 있다. 편집장에게 거절당하는 그녀. 8일날 다시볼 수 있을 때 미키코의 작품에 정확한 평을 해주자.

원고를 보면 피아 캐릭터가 보인다

8/10

전화를 걸면 드디어 어시스턴트로 일할 수 있게 된다. 이후부터는 오전중에 미키코의 작업장으로 이동하자.

다 팔면 아르바이트 대금 주는 거야?

8/17

코미케에서 미키코의 작품이 매진된다. 호 패하는 걸. 이때부터 미키코는 자신을 도와주는 주인공에게 관심을 보이기 시작한다. 이제야 관심을 보인다는 건…. 그전까지는 역시 무임금 머슴이었나.

8/18

왠지 슬럼프에 빠진 그녀. 자신이 그리는 사랑 이야기에는 설득력이 부족하다는 걸 깨닫게된다. 당연하지. 실전 경험이 없고서야 전쟁을 논할 수 있단 말이냐!

슬럼프. 그 원인은…

8/20

드디어 자신이 사랑을 해본 경험이 없다는 것이 문제임을 깨달은 미키코는 마침 근처에 있던 주인공에게 마수를 뻗쳐 만화의 소재를 얻어내려고… 하는 것이 아니라 이제서야 자신에게 잘 대해주는 주인공의 친절함에 반해 현실 세계의 자신에게 눈을 돌리기 시작한다. 아무튼 대망의 날.

만화 같은 장면. 나도 미키코를…

8/21

미키코를 찾아가면 이젠 어시스턴트 필요없다며 주인공을 박대한다. 역시 단순히 작품구상을 위한 것이었나? 그럴 리 없다. 사랑은 인내하는 것. 꾹 참고 기다리자.

8/29

전화를 걸지만 미키코는 나오지 않는다. 공략에 실패했다고 성급히 리셋하는 일이 없도록. 점장이 하루만 더 일해달라고 하고 캐럿에서 편집장에게 승인을 받는 미키코를 만나게 된다. 그리고 엔딩으로…

중요한 원고가!

야마나 하루에 (山名 春惠)

신장: 159cm
B89 W60 H93(추정)
생일: 9월 13일
혈액형: A형

어른의 매력이란 바로 이런 것! 비록 아이가 있지만 이 정도면 OK다!

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんで…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	조깅	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짭니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/점장	
7월 30일(수)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平氣へ一き…)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	휴식	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /료코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	공부/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	웨이터		점장	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	조깅	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-공원	요리	음, 2학년쯤?(う〜ん、2年生かな?)	곧바로 돌아간다	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	공부	요리	어쨌든 스스로 돌본다(なんとか…)	곧바로 돌아간다	
8월 6일(수)	이동-공원	웨이터		미나	
8월 7일(목)	이동-공원/아뇨, 모래장난 정도는(いえ、砂遊び…)	웨이터		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ はい、すぐに…)	,조금 생각할 시간을 줘(少し考え…)
8월 8일(금)	조깅	창고정리	확인할 필요 없다(間違いなく…)	그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	이동-공원	OFF	이동-공원/그러면 사양않고(それじゃ 言葉に…)		역시 이번은 안돼(やっぱり…)
8월 11일(월)	이동-공원	캐셔		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	이동-공원	청소			
8월 13일(수)	휴식	OFF	이동-공원		
8월 14일(목)	이동-공원	OFF	이동-게임센터		
8월 15일(금)	공부	OFF	조깅		이동-축제/집까지 함께 가 줄래(家まで…)
8월 16일(토)	공부	웨이터			이대로 자자(このまま…)
8월 17일(일)	조깅	OFF	이동-공원		
8월 18일(월)	휴식	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	공부	캐셔		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-캐럿/맡겨주세요(任せてください)	요리		미나/물론 상관없어(もちろん…)	
8월 21일(목)	이동-캐럿/도와주자(お手伝を…)	청소			
8월 22일(금)	이동-공원	청소		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	이동-공원	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/방으로 돌아온다	연수여행			
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-공원	OFF	공부		
8월 28일(목)		캐셔			전화-하루에

SEGA SATURN

표에 따른 당근치

상냥하면 그만이다

아이가 있는 미망인…이런 말하긴 뭣하지만 필자가 가장 좋아하는 캐릭터다. 물론 스토리도 가장 좋아한다. 단란한 가정을 이루고자하는 주인공의 의지와 부합했다고나 할까? 아쉽게도 주변에 이런 미망인은 없다. 하루에에게는 상냥함만이 중시된다. 그런데 이것 역시 저절로 올라가게 되어 있으므로 걱정할 필요는 없다. 공략의 기본은 오전중 공원으로 찾아가 카오루와 놀아주는 것. 일부에서는 하루에가 점점 커가는 카오루를 부양할 수가 없어서 주인공에게 접근한다고 하지만, 이런 귀여운 딸이라면 용서될 수도 있지 않을까? 아무튼 공원만 가주면 공략은 끝났다고 볼 수 있다. 바다여행 역시 가지 말고 공원만 가자. 카오루의 미아 이벤트는 당연히 스스로 돌봐줘야 한다. 남은 것은 엔딩 뿐.

장례의 딸이다

8/4

첫 만남. 이 이전에도 만날 수 있지만 쓸데없는 체력의 낭비일 뿐이다.

8/7

자신의 아이에게 잘해주는 남자에게 마음을 주는 것은 인지상정. 모래장난이나 하면서 하루에의 환심을 사자.

오옷 귀여워! 가족이 되고 싶다!

8/10

계속 공원에 가주면 집으로 초대된다. 더구나 카오루와 놀아준 보답으로 목욕탕에서 등까지 밀어준다! 어, 엄청난 보답이다. 이미 하루에는 주인공을 마음에 두고 있는 것이 확실하다.

8/13

저녁초대를 받는다. 완전한 가족적 분위기가 형성되는 것을 볼 수 있다. 바다에 안 간 보람이 있다.

이거야 원 부부가 다됐군

8/17

하루에에게서 모든 사정을 듣게된다. 그리고 맞선의 이야기도…뭔가 말을 해야겠다고 느끼지만 말을 꺼내지 못하는 주인공. 하루에 역시 맞선 따위에는 관심이 없는 듯하다. 역시 두사람 다 아직은 용기가 없다.

남편이 없다는 걸 알게 된다

8/21

맞선 이벤트다. 웬 제비족 같은 놈이 하루에를 꼬시려하고 있다. 일단 도와는 주지만 자신의 무력함에 분노를 금치 못하는 주인공 이 모녀를 도와주고 싶지만 자신에겐 힘이 없다. 왜 자신을 말리지 않았냐며 주인공에게 마음을 고백하는 하루에. 여기서 주인공이 태도를 확실히 한다. 흠 이제서야 나와 마음이 맞아 떨어지는 것 같다. 암튼 대망의 날이다. 그런데 주인공은 이 모녀를 어떻게 먹여 살릴 건지…캐럿의 아르바이트만으로는 부족할 텐데…설마 하루에도 웨이트레스로 뛰는 건 아니겠지!

이 제비족 녀석 그 손 못놔!

아이자와 토모미 (愛澤ともみ)

신장: 149cm
B77 W58 H78
생일: ?
혈액형: ?

어린이용 게임으로 탈바꿈.…중3에게 마수를 뻗치는 주인공…

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんで…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	조깅	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짭니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/곧바로 돌아감	
7월 30일(수)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平氣へ…き…)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	휴식	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /료코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	공부/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	청소		곧바로 돌아감	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	공부	청소	잠깐 말을 걸어본다(ちょっと…)		
8월 3일(일)		OFF	이동-역전/잡지		
8월 4일(월)	휴식	청소	음, 2학년쯤?(う~ん、2年生かな?)	곧바로 돌아간다	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	이동-역전/잡지	청소	그러면 마틀 때까지 부탁할까(それじゃ…)	곧바로 돌아간다	
8월 6일(수)	이동-역전/잡지	청소	귀여웠어, 잘 어울렸어(可愛かったよ…)	미나	
8월 7일(목)	이동-역전/잡지	청소		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ、はいすぐに…)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え…)
8월 8일(금)	공부	창고정리	토모미 잠깐 기다려(ともみちゃん…)	그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	휴식	OFF	전화-토모미/아직 안해봤다(まだ…)		역시 이번은 안돼(やっぱり…)
8월 11일(월)	전화-토모미	청소		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	전화-토모미	웨이터			
8월 13일(수)	이동-역전/잡지	OFF	공부		
8월 14일(목)	이동-역전/잡지	OFF	공부		물론 같이 가자(もちろん…)
8월 15일(금)	조깅	OFF	수영이라면 자신있어(泳ぎだったら…) /다이빙이라면 내게 맡겨(飛び込みなら…)		
8월 16일(토)	전화-토모미	청소			이대로 자자(このまま…)
8월 17일(일)	휴식	OFF	조깅		
8월 18일(월)	조깅	청소		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	공부	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-캐럿/맡겨주세요(任せてください)	웨이터	공원으로 찾으러 간다		
8월 21일(목)	전화-토모미	웨이터			
8월 22일(금)	이동-캐럿/물론 그 정도는 괜찮습니다(もちろん…)	웨이터			
8월 23일(토)	휴식	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/방으로 돌아온다	연수여행	이동/방으로		
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-역전/잡지	OFF	이동-공원		
8월 28일(목)		웨이터			전화-토모미

표에 따른 당근치

그저 그런 정도

신캐릭터 토모미. 디자인 당시에 작은 악마같은 이미지로 했다는데… 그렇게 영악하지는 않다. 어른스럽게 행동하려고 하지만 역시 아직은 어린아이. 캐럿의 제복을 동경해온 것이 계기가 되어 주인공과 친해지게 된다(조금 우발적인 사고로). 전부터 궁금했지만 과연 여자들은 이런 제복을 입어보고 싶을까? 주위의 여자분들에게 물어보면 하나같이 그런 촌스런 옷을 어떻게 입느냐며 코웃음을 치는데…아무튼 그녀도 용모와 상냥함을 중시하는 타입이다.

8/5일의 사고를 계기로 주인공과 만나는 것으로 시작한다. 그 다음은 오전에 전화를 계속 해주는 것이 포인트다. 선택문도 적고 공략도 쉬운 편. 일단 청소를 해야 만날 수 있으니 아르바이트는 청소로 일관하자. 아마도 용모에 신경을 쓰지 못할 텐데 틈이 나면 잡지를 사서 보충하자. 가지고 있는 돈은 폼이 아니다. 후반에는 웨이터나 캐셔를 해도 상관없으니 중반까지만 힘내자. 토모미가 아닌 그 친구들을 공략하고 싶어하는 사람도 많을 거라고 생각되는데….

역시 아직은 어린애

8/5

주인공의 실수로 토모미의 옷이 젖게 된다. 대신 제복을 입혀주니 무지 좋아하는 토모미. 기왕 이렇게된 거 아르바이트도 부탁해 보자.

8/6

토모미의 친구들을 볼 수 있다. 왠지 사이가 안 좋은 듯. 아무튼 친구들도 귀엽군.

8/10

전날 기숙사 앞에서 받은 전화번호로 전화를 하면 토모미의 집으로 갈 수 있다. 그리고 아직은 어린 토모미의 모습도 볼 수 있다.

친구들도 공략하고 싶다

8/15

바다 여행을 안간 보답이 생기는 날이다 토모미와 수영장으로 데이트! 토모미에게 남자다운 모습을 보여주는 것이 중요하다.

우왓 무슨 짓이야!

8/18

친구들과 싸우는 토모미를 볼 수 있다. 아직 중학생인 토모미가 캐럿에서 아르바이트를 했다고 거짓말한 것이 원인이다. 어찌다보니 거짓말을 하는 상황이 되고 계속 그 거짓말이 부풀려질 수밖에 없는 그런 상황이었던 것. 하지만 토모미는 친구를 잃고 싶지 않고…어떻게 하면 좋을까?

8/20

토모미가 제복을 훔치는 사태까지 벌어지고 만다. 공원에서 울고 있는 그녀에게 친구들에게 사과하라고 충고하는 주인공.

이 CG도 제복에 따라 3가지

8/22

둘만의 시간을 갖고싶다!

하지만 친구들이 사과를 받아주지 않는 것일까? 토모미를 바람맞히는 친구들. 토모미는 마음의 상처를 입는다. 사실은 친구들이 토모미를 만날 자신이 없었던 것. 유원지 티켓을 주며 친구들에게도 충고하는 주인공. 이거야 원 선택문도 없이 제멋대로 가는 진행이군. 아무튼 이걸로 공략은 끝난 거다. 남은 건 토모미의 퍼스트 키스 뿐.

키노시타 루미 (木ノ下 留美)

신장: 165cm
B88 W56 H89(추정)
생일: 8월 31일
혈액형: ?

진정한 히로인 루미. 전작에서의 한을 풀어보자!

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)		조깅			이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…) /휴식/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	이동-캐럿	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から…)/점장	
7월 30일(수)	공부/텔레비전정도는 괜찮아요!(平気へ一き…)	창고정리		곧바로 돌아온다	
7월 31일(목)	이동-캐럿	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	조깅/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	캐셔		점장	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	이동-캐럿	캐셔			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-캐럿/그 정도는 쉬운 일입니다 (それくらい…)	캐셔	음, 2학년쯤?(う~ん、2年生かな?)	점장	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	이동-캐럿	캐셔		점장	
8월 6일(수)	조깅	캐셔		곧바로 돌아온다	
8월 7일(목)	조깅	캐셔		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다 (あ、はい、すぐに…)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え…)
8월 8일(금)	공부	창고정리		그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	조깅	OFF	공부		역시 이번은 안돼(やっぱり…)
8월 11일(월)	공부	캐셔		점장/방해되지 않는다면 꼭!(お邪魔に…)	
8월 12일(화)	조깅	캐셔			
8월 13일(수)	조깅	OFF	공부		
8월 14일(목)	이동-역전/잡지	OFF	이동-역전/잡지		
8월 15일(금)	휴식	OFF	이동-역전/잡지		
8월 16일(토)	이동-코미케 회장/루미씨다!	캐셔			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…) /가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん…)
8월 17일(일)	이동-역전/잡지	OFF	공부		
8월 18일(월)	조깅/루미씨다!	웨이터		루미	뛰쳐 일어난다(飛び起きる!!)/물론 두사람 다 대환영(もちろん…) /오늘은 막 나간다(今日は…)
8월 19일(화)	아뇨, 즐거웠어요(いえ…) /하하, 꼭 안내하게 해 주세요(はは、ぜひ…) /예, 애인이라든가 아닙니까?(か 彼氏とかった…)	웨이터	꼭 듣고 싶어(ぜひ 聞かせて…)	루미	
8월 20일(수)	이동-캐럿/맡겨주세요(任せてください)	웨이터		루미	
8월 21일(목)	이동-캐럿/도와주자(お手 いを…)	웨이터			
8월 22일(금)	이동-캐럿/하겠습니다(やります…)	웨이터		루미	현관으로 간다(玄關に…)
8월 23일(토)	이동-캐럿/하겠습니다(やります…)	웨이터			역전으로 찾으러 간다
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/방으로 돌아온다	연수여행			
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	공부	OFF	공부		
8월 28일(목)		웨이터			전화-루미

표에 따른 당근치

어, 엄청나군

전작에서 주인공의 여동생으로 나왔던 루미. 지금은 당연히 점장의 여동생이다. 그땐 몰랐다. 루미가 이렇게 매력적으로 클 줄은…전작에서는 인륜의 도리를 져버리지 못해 공략불가였지만, 이번 엔 주인공이 바뀌었으니 상관없다(하지만 플레이어는 똑같지 않나?). 오빠와 비슷한 점을 많이 지니고 있는 주인공에게 호감을 가지고 접근하는 루미. 오빠와 같은 남성을 원하므로 거의 완벽에 가까운 패러미터를 요구한다. 따라서 모든 당근치(?)가 7개 이상은 있어야만 한다. 치밀한 계산 속에서 패러미터를 올리지 않으면 안된다. 그러니 아르바이트는 여러가지 능력이 올라가는 캐셔가 좋다. 물론 바다 여행도 가지 말고 패러미터를 올리자. 우선은 8/4 본점에 가서 루미와 만나는 것이 중요하다. 여기서 못 만나면 공략은 불가다. 그 후에는 루미와 함께 일할 수 있게 되니 당연히 웨이터를 하자. 그 다음은 알아서 진행된다. 아, 코미케 회장에도 한 번 가보자. 루미의 "누구게?"에 걸릴 수 있다. 절대 루미다. 츠카사를 고른다거나 하는 실수는 하지 말도록.

그 옛날의 루미. 지금과는 비교가 안된다

8/4

오전에 캐럿으로 가면 본점으로 갈 수 있다. 여기서 잠깐 옛 추억을 더듬고…

8/11

저녁에 점장에게 말을 걸면 루미와 식사를 할 수 있다. 그리고 루미의 주인공에 대한 호감도가 어느 정도인지 확인 할 수 있다. 첫 눈에 반했다는…

역시 인덜었다

8/18

본점에서 루미가 파견된다. 이제 일주일간은 그녀에게 본격적인 대시를 할 수 있다. 물론 이전에 착실히 패러미터를 올려놔야만 한다. 밤에는 루미가 찾아와 예의 그 오렌지 쥬스에 마음껏 취하게 된다. 여전하군. 가정교육은 무서운 것이다.

전작에서도 이런 장면이…

8/19

마을을 안내해주면서 루미에게서 생일 선물이야기를 듣게된다. 8/31일에만 얻을 수 있는 것이 무엇일까?

웨딩 드레스 그것은 여자의 꿈

8/20

귀가 길에 루미가 지금 가게에는 옛날의 오빠와 주인공이 있다며 주인공과 츠카사를 비유한다. 그리고 두 사람이 아주 잘 어울릴 거라는… 무슨 나의 마음은 루미로 결정되었는데!

루미 나의 마음은…

8/22

루미가 오빠와 싸우고 주인공을 찾아온다. 하지만 항상 점장의 이야기만 하고 자신의 기분을 몰라주는 루미에게 주인공이 화를 낸다. 두사람의 위기!

8/23

루미가 오빠와 싸우고 주인공을 찾아온다. 하지만 항상 점장의 이야기만 하고 자신의 기분을 몰라주는 루미에게 주인공이 화를 낸다. 두사람의 위기!대망의 날. 루미의 마지막 근무일이지만 어제일로 두사람은 서먹서먹하다. 저녁에 점장에게서 모든 이야기를 듣고 루미를 찾으러 나가지만 그녀는 기숙사로 주인공을 찾아온다. 이제 자신을 가지고 고백하자. 그리고 엔딩으로…선물은 부케였다.

카구라자카 준 (神樂坂 潤)

신장: 165cm
B77 W60 H79(추정)
생일: ?
혈액형: ?신장: 156cm

보너스 캐릭터일텐데…뭐냐! 이 선택문의 수는?

SEGA SATURN

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅	조깅	이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(怒ってる…)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて…)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(怒ってる…)/이동-케잇/안녕하고 말을 건다(おはよう…)				
7월 29일(화)	휴식	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ…)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까?(本店から…)/점장	
7월 30일(수)	이동-케잇	창고정리		준	
7월 31일(목)	이동-케잇	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか…)/로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん…)	
8월 1일(금)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平気へ…き…)/항상 가는 길을 간다(いやなにが…)	재료준비		준	오늘은 봐 주세요(すみません、…)
8월 2일(토)	이동-케잇	재료준비			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-케잇/그 정도는 쉬운 일입니다(それくらい…)	청소	음, 2학년쯤?(う〜ん、2年生かな?)	준	멍, 멍멍??(わん、わんわん??)/물론 OK야(もちろん…)
8월 5일(화)	공부	청소	잠깐 말을 걸어본다(ちょっと…)	점장	
8월 6일(수)	공부	재료준비	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の…)/준	준	
8월 7일(목)	이동-케잇	재료준비		아 예, 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ、はい、すぐに…)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え…)
8월 8일(금)	이동-게임센터	창고정리		그렇다면 디저트를 시식하겠습니다(それでしたら…)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	조깅	OFF	이동-케잇		역시 이번은 안돼(やっぱり…)
8월 11일(월)	이동-케잇/잡을 수 있을 때까지 도전한다(取れるまで…)	청소		준	
8월 12일(화)	휴식	청소			
8월 13일(수)	이동-역전/잡지	OFF	이동-역전/잡지		
8월 14일(목)	이동-역전/잡지	OFF	이동-역전/잡지		
8월 15일(금)	휴식	OFF	조깅		이동-축제
8월 16일(토)	이동-케잇	청소		알았어(わかったよ)	일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで…)/여기에서 고백한다(ここで…)/가게에서 일하고 있다(お店で いて…)/이 이상은 좀…(これ以上は…)
8월 17일(일)	휴식	OFF	이동-유원지/30분 정도는 기다린다(30分くらい…)/알았어, 약속이니까(わかったよ…)/카구라자카가 여자로 생각돼(神樂坂が女の子に…)/함께 가자(一緒に行こう)		
8월 18일(월)	이동-역전/잡지	청소		준	
8월 19일(화)	이동-케잇	청소		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-케잇/맡겨주세요(任せてください)	청소		준	
8월 21일(목)	이동-케잇/도와주자(お手伝いを…)	청소			
8월 22일(금)	공부	청소		준	
8월 23일(토)	공부	청소			
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다/유원지 때 모습을 해주면 가주지(遊園地の…)/카구라자카는 사실은 여자인 거지?(神樂坂って本は…)/가게에 좋아하는 사람이 있어?(お店に好きな…)/물론 있지(もちろん、いるよ)/으음 연하야(ううん、年下なんだ)/기숙사에는 살지 않아(寮には住んでいないよ)		이동/알겠습니다, 어디라도 따라가겠습니다(わかりました…)/꼭 데려가 주세요(ぜひ お供…)/이쯤에서 그만둔다(それくらいに…)
8월 25일(월)	이동/준과 이야기한다	연수여행			온천으로 간다/역시 여자였다(やっぱり女の子…)/아니, 그런 일은 절대 없어(ううん、そんな…)/끌어안아(抱きしめて…)
8월 26일(화)	전화-준	연수여행			
8월 27일(수)	공부	OFF	공부		
8월 28일(목)		청소			전화-준

표에 따른 당근치

불평이 4개정도 있어도 된다

공략이고 뭐고 없다. 그냥 계속 말만 걸어주면 엔딩으로 가게되어 있다. 패러미터 역시 걱정할 필요 없다. 아무리봐도 보너스 캐릭터에 불과한데…아무튼 표는 이것저것 다 해보았기 때문에 시간만 걸릴 것이다. 가장 빨리 엔딩을 보려면 잠만 자면 될 것이다. 일단 쥰이 여자임을 눈치채야 하는데 이건 7/30일 정도면 알 수 있다. 옷 갈아입는데 문을 잠근다는 건 후후… 이 후는 저녁에 계속 말을 걸어주는 것으로 충분하다. 데이트에 가게 된다면 공략은 끝난 것.

8/6

우선은 카오루 이벤트. 쥰을 부르면 카오루가 언니라고 부르는 것을 볼 수 있다. 역시 애들은 못 속여.

언니라고? 역시!

이 모습도 괜찮지 않은가?

8/7

오전중 캐럿으로 가면 쥰과 식사할 수 있다. 선택문에 주의! 쌀쌀맞게 대답해도 식사만하면 되는 것이다.

8/8

창고 정리 도중 넘어진다. 자세가… 이 정도인데도 눈치 못채는 주인공이 바보 같다.

자, 자세가!

8/17

옷 갈아입는 것을 본 것에 대한 사과로 유원지로 데이트를 가게된다. 드디어 여장을 한 쥰을 볼 수 있다.…그런데 어째서 남자같지? 차라리 웨이터복이 더 잘 어울리는 것같은 느낌이 드는 것은…(나에게 그런 취미는!) 아, 아무튼 여기서 연수여행을 같이 가자고 꼬시면 엔딩까지 일직선.

8/24

심문받는 것 같다. 쥰과 산장으로 가면 쥰이 여러 가지를 물어온다. 잘 선택하자. 그런데 쥰은 고2면서도 몸매가 그다지…

8/25

대망의 날. 이미 다 들통났으니 기다릴 것 없다. 선택문에 역시 주의! 한 번의 실수로 엔딩은 날아갈 수 있다.

쥰에게는 이 제복이 어울린다

생각보다 꽤 귀엽다

공략을 마치며

갑자기 새턴이 맛이 가는 바람에 곤욕을 치뤘다. 역시 피아는 재미있다는 걸 다시 한 번 통감했다. 그래픽적인 발전(?)만으로도 즐거움을 느낄 수 있다. 유저들에게 편리한 시스템 역시 한 몫하고 있다. 뭐, PC판을 충분히 즐겼다면 굳이 할 필요는 없지만…사실 전작 새턴판 피아1은 음성이 들어갔기 때문에 상당히 색다른 감을 주었지만 이번엔 달라진 게 별로 없기 때문에…(전작은 성우의 연기력으로 모든 것이 커버됐었다). 피아3가 나온다면 드림 캐스트로 이식해주길 기대하고 있다. 3탄에는 빨간 머리띠를 두른 점장이 등장할까?

진검 소울 칼리버를 둘러싼 격렬한 배틀이 시작된다!!

소울 칼리버

지난호에 이어 남코의 대작 무기 격투 게임 「소울 칼리버」를 추가 공략한다. 지난호의 공략을 보고 기본 시스템을 이해한 후 이 공략을 보는 것이 실전 적용의 지름길이라는 사실을 명심하자. 이번 공략에서는 각 캐릭터의 자세한 기술 설명과 연속기, 대전 팁으로 실제 대인 대전에서 높은 승률을 올리는 방법을 연구해 보았다. 또한 타입 릴리스 캐릭터인 상화와 요시미츠의 기술집과 공략도 추가하였다.

제작사 : 남코
장 르 : 격투액션
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

SOUL CALIBUR

실전 시스템 공략

8웨이 런(WAY-RUN)

대인 대전에서는 일단 전, 후로의 움직임은 좋지 않다. 기본적으로 측면으로 움직이면서 상대의 종베기 공격을 흘려야 한다. 이때 ↗방향으로 움직이는 것이 가장 회피 성능이 좋고 상대의 배후나 측면을 쉽게 잡을 수 있으나 상대의 횡베기 공격에는 무방비 상태가 된다. 보통 접근전이 아닌 중거리에서 소강상태에 있는 경우에는 ↖방향으로 움직이는 것이 적당한 거리 조절 효과와 측면 회피 성능에서 가장 안정적이다.

잡기 공방

소울 칼리버에서는 잡기 공방에서의 심리전은 오히려 단순하다. 잡힐 타이밍에는 결국 A나 B냐로 나뉜다. 따라서 잡기회피가 가능한 모든 잡기는 타이밍에 맞춰 A나 B를 눌러서 회피할 수 있다. 이때 잡기를 입력할 상황인 공격자의 입장에서 이끌어나갈 심리전도 몇 가지로 압축된다. 즉 타격기, 튕기기, 흘리기, 잡기의 네 가지로 나뉘는데 보통 잡기회피를 입력했을 때 나오게 되는 A, B 공격은 발생 시간이 가장 빠른 공격에 속하므로 타격기로 맞설 경우에는 발생 시간이 빠른 공격이나 후방 회피 후 공격하는 방법을 권장한다. 또 튕기기, 흘리기의 경우는 아주 재미있는 장면을 연출할 수 있다. 잡기를 회피할 때 나오는 공격들은 모두 상, 중단 튕기기, 흘리기가 가능하므로 연속으로 계속 튕기거나 흘려서 상대를 패닉상태로 몰아넣을 수 있다.

공중 제어 시스템

다양한 공중콤보의 개발을 무의미하게 만들어 버린 시스템. 공중콤보로 타격기를 한대 이상 맞으면 ←↑→↓의 4 방향으로 움직일 수 있게 된다. 물론 상대방쪽으로 방향을 입력하는 바보짓은 절대 하면 안 된다. 상황에 따라 측면이나 후방이냐의 선택을 신중히 해야 한다.

또한 링 아웃 일보 직전이라도 공중 제어 시스템이 있으니 절대 포기하면 안 된다.

타임 릴리스 캐릭터

「소울 칼리버」에서도 「철권 3」와 같이 기판 가동일이 한달이 지날 때마다 한 명씩 숨겨진 캐릭터가 등장한다. 역시 기본적으로 등장하는 캐릭터와 비슷한 모션의 캐릭터들이 등장하지만 철권 시리즈와는 달리 확실히 다른 느낌의 캐릭터이다. 예로 황성경과 상파는 모션과 기술에 상당히 흡사한 점이 많지만 그 느낌은 마치 같은 유파의 검술을 연마한 남매같은 분위기. 같은 검술이라도 확실히 여성적인 모습으로 구사한다. 현재 국내 대부분의 게임 센터에는 상파와 요시미츠가 등장해 있을 것이다. 이후 등장하게 되는 캐릭터로 현재 알려진 것은 다음과 같다. 또 인터넷의 루머에 의하면 조선 수군 제독인 '이순신' 장군님도 등장할지도 모른다고 하는데(단지 루머일 뿐?)….

로크

전작 소울 엣지의 고유 캐릭터. 아스타로스와 비슷한 캐릭터 성향을 띨 것으로 예상된다.

리저드 맨

소피티아와 비슷한 검술을 구사하는 캐릭터. 도마뱀 형태의 가면을 썼다.

지그프리드

전작 「소울 엣지」의 고유 캐릭터. 소울 엣지의 엔딩에는 지그프리드가 나이트메어로 변하는 것으로 나온다. 그렇다면 이 캐릭터의 정체는? 일단 구사하는 검술은 나이트메어와 비슷하다.

기술표 보는 법

선입력, 후입력

→A는 레버와 버튼 입력을 동시에 하는 것이고, A→는 버튼을 누른 후 레버를 입력한다.

슬라이드입력

2가지 버튼을 동시에 누르지 않고 연속으로 빠르게 입력하면 된다. 표시법은 aA, 즉 소문자 대문자가 붙어 있으면 슬라이드 입력이다.

홀드입력

홀드 입력은 레버와 버튼 둘 다에 해당한다. 레버 입력의 경우 →가 보통 입력, 즉 짧게 입력하는 것이고, ➡가 홀드 입력, 즉 그 방향으로 길게 입력한다. 또 버튼의 경우는 A는 보통 입력, (A)는 그 버튼을 길게 누른다.

딜레이입력

버튼이나 레버 입력에 약간의 딜레이 시간을 주어서 입력하는 것이다. 예를 들어 A~B라고 표시된 것은 A를 입력한 후 딜레이를 주어서 B를 입력한다.

제 3의 복장 선택법

역시 철권 3의 그것과 같이 타임 릴리스로 제 3의 복장이 등장한다. 현재 알려진 것은 상파의 것 뿐. 선택 방법은 상파에 커서를 놓고 K버튼을 누르면 된다.

리플레이 컨트롤

대전이 끝나고 나오는 리플레이의 카메라 앵글을 승자가 컨트롤 할 수 있는 시스템. 레버로 방향을 조절할 수 있고 A버튼으로 줌 인, B버튼으로 줌 아웃을 할 수 있다. 스타트버튼을 누르면 리플레이를 캔슬할 수 있다.

캐릭터 공략

아더

국내 버전에서 아더(Arthur)로 등장하는 이 캐릭터는 일본기판을 직접 들여 놓은 게임 센터에서는 미츠루기(Mitsurugi)로 나온다. 아더가 무기로 사용하는 일본도는 리치가 길지도 짧지도 않은 중간 형태라서 근거리와 중거리 공격을 적절하게 조합해야 한다. 즉 리치가 긴 나이트메어, 아스타로스 같은 캐릭터와 대전할 때는 근거리를, 반면 리치가 짧은 타키, 소피티아 같은 캐릭터와 대전시에는 중거리 대전을 해야 한다. 또 아더의 기술 중 기술이 끝난 후 아아이(←A+B), 카스미(→A+B) 자세로 전환이 가능한 기술들은 절대 간과해서는 안 된다. 특히 카스미 자세에서 사용 가능한 카가리보에(카스미 중 A+B)는 상단 회피 성능이 있으니 자주 사용할 것을 권장한다.

기술 설명

카게(A)

공중에서 히트하면

더 높이 뜬다

상단 판정의 횡베기이다. 발생 시간이 빠르기 때문에 근접전시 위력을 발휘하지만 '카게'의 더 큰 특징은 공중콤보로 넣을 때로 상대가 공중에서 히트시 더 높이 뜨게된다. 콤보의 중간 중간에 넣어주면 후속타를 넣기가 훨씬 편해진다.

스네즈무지(↙A)

아더의 몇 안되는 쓸만한 하단 공격중 하나. 대미지는 42로 하단 공격 중 상급에 속한다. 횡베기 계열의 공

스네즈무지

0인척 하다가 중단

격이라 회피도 힘들고 또한 모으기가 가능하기 때문에 상대가 횡기기나 흘리기를 시도할 때 타이밍을 늦추어서 허점을 이끌어낼 수 있다. 또 상단 회피 기능이 있어서 횡베기를 남발하는 상대에게 효과적이다. 그리고 '스네츠무지'의 발생 도중 중단 공격인 '츠무지카구라'(↙AB)로의 전환이 가능하다. '스네츠무지'에서 '츠무지카구라'로 전환되는 시간이 약간 길어서 보고 막을 수 있다는 단점이 있지만 근접시의 혼전 중에 사용하면 충분한 효과를 거둘 수 있다.

나에가스리(←←A)

나에가스리

이아이로 전환

중단 판정의 횡베기 공격. '나에가스리'가 발동된 후 A버튼을 누르고 있으면 '이아이' 자세를 취한다. '나에가스리' 자체만으로도 훌륭한 중단 공격이지만 후에 취하게 되는 '이아이' 자세를 이용한 후속 공격이 더욱 중요하다. '나에가스리'는 카운터 히트시에만 쓰러지지만 노말 히트시에는 후속 공격의 우선권이 공격자에게 있으므로 '이아이' 자세에서 '사야우치'(이아이 중 B) 같은 기술로 견제한 후 '하라이히즈츠'(이아이 중 A+B) 또는 '쿠즈시다라이'(이아이 중 A+B를 누르고 있다 최대로 모은 후 뗀다)로 마무리하자.

우츠로비아시(↙B)

중단 판정의 종베기 공격. 이 기술은 공중콤보로 사용할 때 그 진가를 발휘한다. 발생시간이 빠르고 높이까지 판정이 있기 때문에 아더로 공중콤보를 시도할 때 절대 빠질 수 없다.

이만큼 높이 떠도

문제없다

아마비이키(↘B)

이 정도 높이까지 뜬다

아더의 최강의 띄우기 기술이다. 중단 판정이고 발생시간도 빠른 편이라 횡기기나 흘리기 후 연계기로 사용할 수 있다.

타마리카자아니(←B)

뒤로 빠졌다가

깊숙이 찌른다

중단 판정의 찌르기 공격. 아더로 대인 대전시 가장 많이 쓰이는 기술중 하나. 일단 뒤로 회피한 후 전진하며 찌르기 때문에 상대의 공격을 흘리고 반격하는데 정말 좋다. 또한 상대가 가드했을 때에도 반격을 당하지 않는다. 그리고 링의 끝 부근에서 사용하면 상대를 링 아웃 시키는데도 용이하다. 하지만 상대의 측면 회피에 약하다는 단점이 있다. '타마리카자아니' 발생 도중 레버를 →으로 입력하고 있으면 전진 공격을 하지 않고 '카스미' 자세로 전환한다. 이 기술은 뒤로 회피하는 것을 보고 횡기기를 시도하는 상대에게 사용하면 적격이다.

카자아니(→B), 후시카자아니(→B↓)

후시카자아니 카운터

새 신을 신고 뛰어보자 폴짝

비슷한 모션의 중단과 하단의 찌르기 공격으로 상대의 에너지가 얼마 남지 않았을 때 마무리로 사용하기 좋은 기술이다. 특히 '후시카자아니'의 경우는 카운터 히트시 발을 잡고 쓰러지기 때문에 하단 판정의 추가타를 넣기도 용이하다.

아마카구리(←→BB)

이 기술은 첫 번째 종베기가 발동하는 도중 3가지로 분기가 된다. '오츠로카구라'(←→B)에서 멈추고 추가타의 기회를 노리느냐, 아니면 '오츠로카구라~이아이'(←→(B))로 '오츠로카구라' 후 이아이 자세로 전환해서 가드 불능기로 승부하느냐, 아니면 '아마카구라'를 모두 쓰느냐이다. 보통 공중콤보로 사용할 때 '아마카구라'를 사용하고 상대가 가드했을 경우는 '오츠로카구라'까지만을 사용하는 것이 좋다. '아마카구라'의 2격째는 가드당했을 때 허점이 크므로 조심해서 사용해야 한다.

하지키와리(←KB)

요시미츠의 기술과 비슷한 모션으로 중단 판정의 공격이다. 아더의 주력 공격 수단 중 한가지이다. 첫 번째 킥공격을 맞으면 이어지는 종베기가 무조건 히트하고 상대는 다운된다. 대미지도 총 66으로 상당히 크다. 또한 발생시간이 빠르고 딜레이도 적기 때문에 가드당해도 큰 부담이 없다. 그리고 전진형 공격이라서 공중콤보에서도 큰 위력을 발휘한다.

이나호마키(↓K)

이나호가리

아더의 주력 하단 기술. 접근전에서 빛을 발하는 이 기술은 '이나호마키'에서 끝나는 것이 아니라 '이나호가리'(↓KB), '이나호가리~카스미'(↓K(B))로 이어진다. '이나호가리'의 경우는 하단, 중단으로 이어지는 공격이라서 '이나호마키'가 가드당했더라도 이어지는 중단 공격은 가드하기가 힘들기 때문에 허점이 적어진다는 장점이 있다.

오보로카구라(A+B)

중단, 중단으로 이어지는 종베기기술. 첫 번째 베기가 히트하면 두 번째도 무조건 맞게 된다. 히트시 상당히 높이 뜨기 때문에 공중콤보까지 성공하면 100이상의 대미지도 쉽게 줄 수 있다.

호무라보에(→→A+B)

중단 판정의 종베기 기술. 61이라는 엄청난 대미지를 자랑하고 또 히트시 상대는 천천히 쓰러지기 때문에 추가타를 넣기가 쉽다. 연속기를 쓰기에 따라 100이상의 대미지를 줄 수도 있다. 또한 상대가 가드했을 때 가드 딜레이가 커서 쉽사리 반격을 당하지도 않는다. 하지만 발생시간이 길다는 단점이 있지만 기술 발생 도중 G버튼을 눌러서 캔슬할 수가 있으므로 캔슬 후 서서 가드를 하고 있는 상대를 잡아버릴 수 있다.

이아이(←A+B)

사나이의 낭만

아더를 더욱 검객답게 만들어준 기술. '사야바라이'(이아이 중 A), '사야우치'(이아이 중 B), '스네오리게리'(이아이 중 K), '히즈츠가에시'(이아이 중 G), '하리이히즈츠'(이아이 중 A+B), '와리오오즈츠'(이아이 중 (A+B)), '쿠즈시다라이'(이아이 중 (A+B)를 최대한 모은 후 펜다)의 7가지 기술로 분기가 된다. '이아이' 자세에서는 가드, 8WAY-RUN이 불가능하다. 오직 전방으로 짧게 움직일 수 있을 뿐이다(이것이 사나이의 낭만 '배수의 진'). 백대시를 입력하면 보통 자세로 돌아온다. 보통 자세로 돌아올 때 공격을 입력하면 자연스럽게 보통 자세에서의 공격이 나간다. 추천할만한 공격 형태는 백대시 후 '타마리카자아나'(←B)이다. 중복 커맨드를 사용해서 ←←B로 입력하면 된다.

또 B+K를 입력하면 곧장 '카스미' 자세로의 전환이 가능하다.

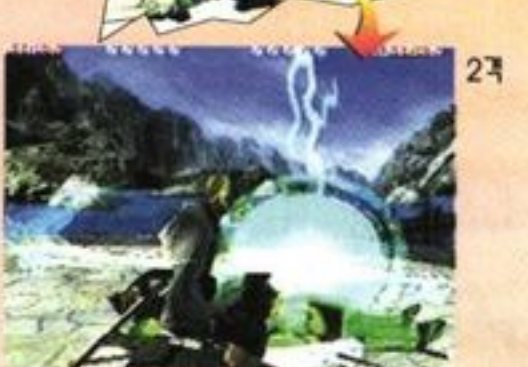
히즈츠가에시 (이아이 중 G)

'이아이' 자세에서만 가능한 반격기로 오직 상대의 횡베기 공격만 반격할 수 있다. G버튼을 누르고 있으면 보통 자세에서의 가드상태로 돌아간다.

쿠즈시다라이(이아이 중 (A+B)를 최대한 모았다 펜다)

이때 펜다

1격

2격

'이아이' 자세에서의 나머지 기술들은 결국 이 기술을 사용하기 위한 도구에 지나지 않는다. 전진형 가드불능의 횡베기 기술로 회피가 불가능하고 일단 공격이 발동한 후 근거리에 있었다면 필연적으로 맞게 된다. 총 대미지는 65. '이아이' 자세에서 A+B를 누르고 있다가 '와리오오즈츠'(이아이 중 (A+B))가 발동되기 바로 전 스위치에서 손을 떼면 된다.

카스미(→A+B)

카스미의 자세

카가리보에의 무적시간

●대미지 52

이 자세에서 쓸 수 있는 기술은 '카자누이'(카스미 중 AAA), '리쿠도오노 사바키'(카스미 중 B), '핫케노 시노기'(카스미 중 →B), '미즈호마기'(카스미 중 K), '카가리보에'(카스미 중 A+B)의 5가지이다. '카스미' 자세에서는 방어가 불가능하기 때문에 '카자누이' 1격과 '리쿠도오노 사바키'를 사용해서 상대를 견제하다가 상대가 공격하려는 순간 '카가리보에'를 사용해 반격해야 한다. 특히 '카가리보에'는 발생 도중 중, 상단 공격에 대해 무적이므로 매우 유용하다. 하지만 본래 타격 잡기인 '리쿠도오노 사바키'와 '핫케노 시노기'는 국내 버전에서는 타격기로 설정되어 있다.

아이메시구레(근접시 A+G)

아더의 기본 잡기 중 하나. 특이할 점은 상대가 링 끝을 등지고 있을 때 이 기술을 성공하면 단번에 링 아웃을 시킬 수 있다. 만약 A버튼 연타로 잡기 회피를 시도하는 상대는 타격기로 링 아웃을 시키자.

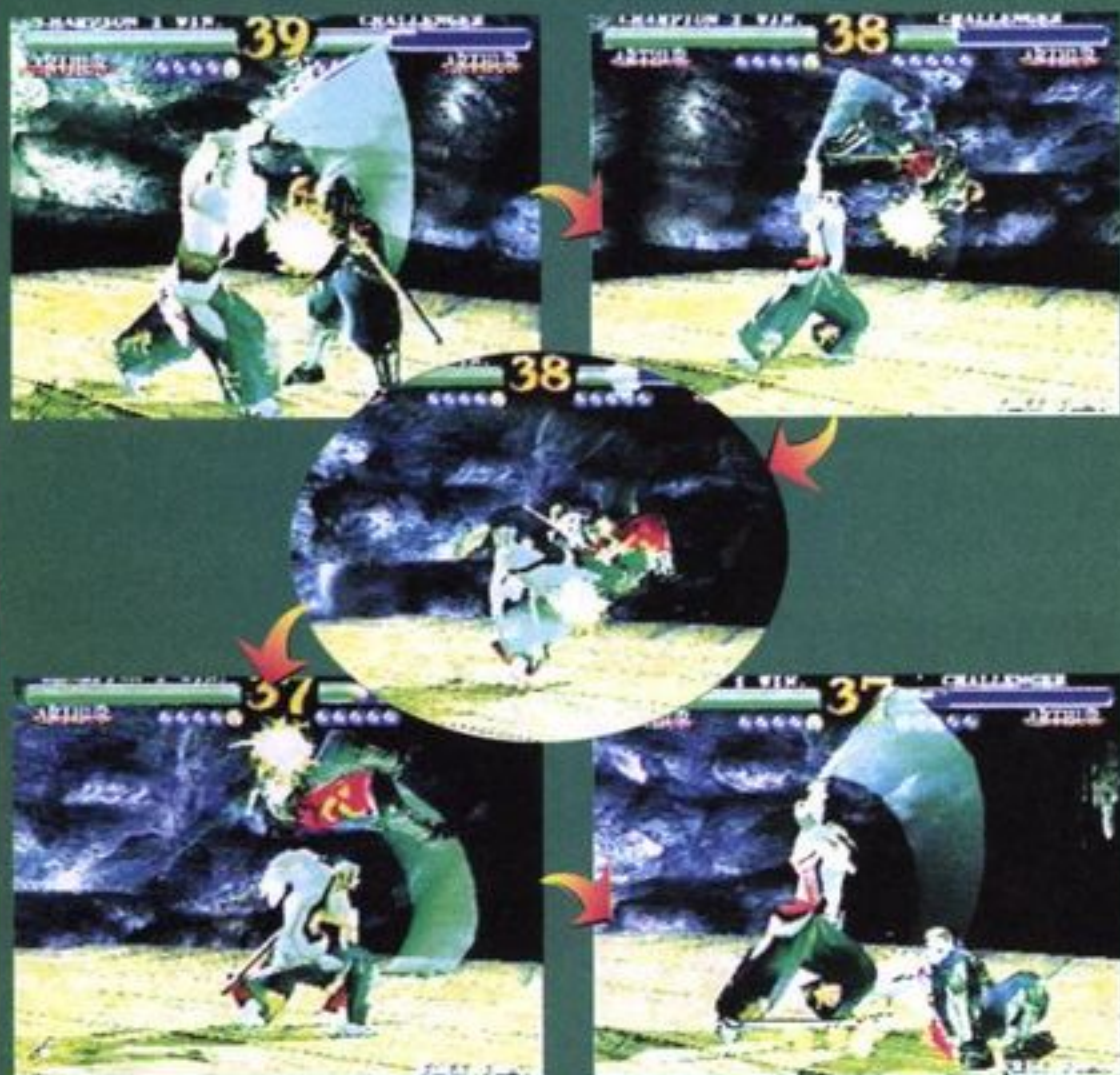
여기서 잡으면

링 아웃

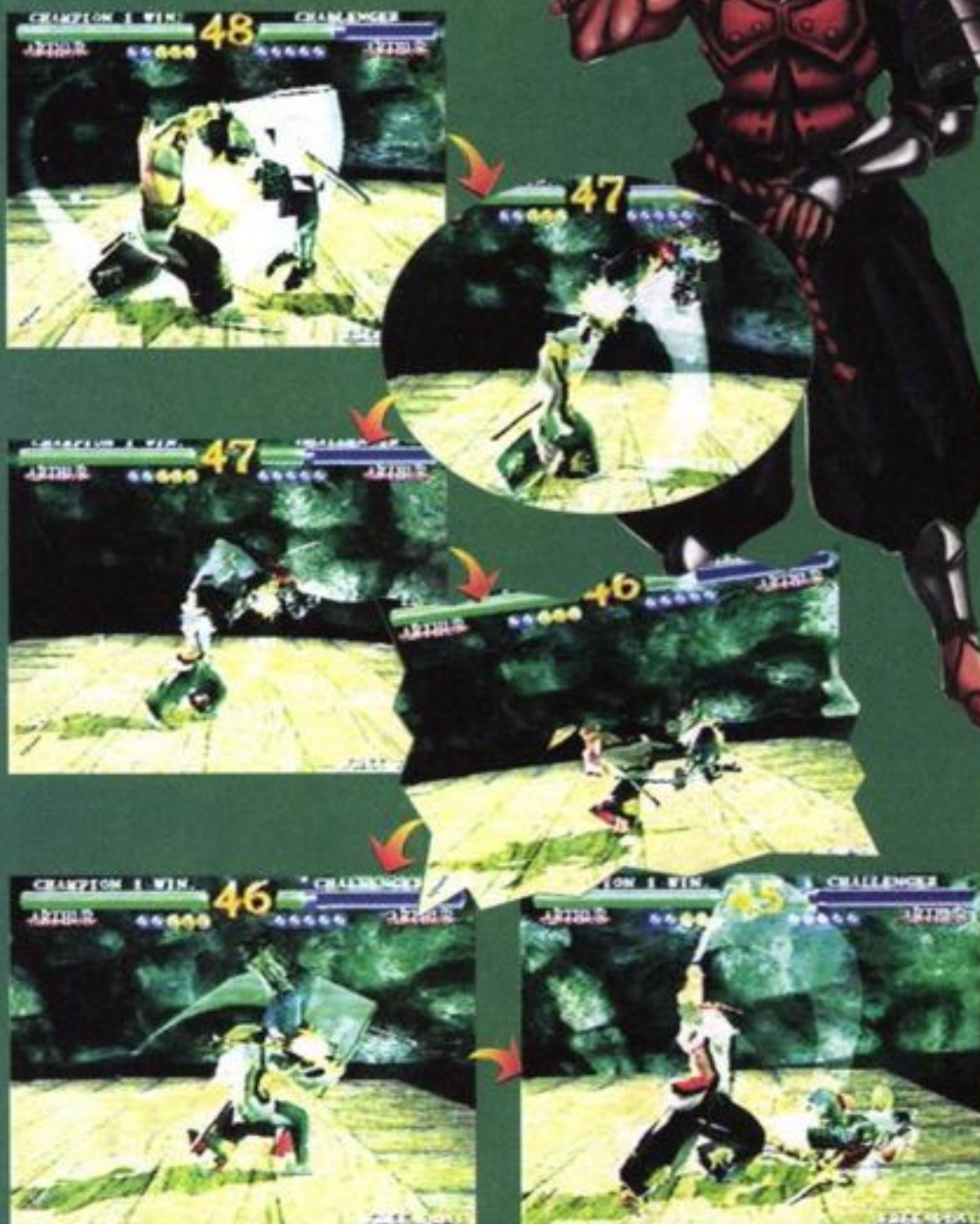
ARCADE

추천 연속기

아더의 공중 콤보는 대부분 띄우기 성능이 뛰어난 아마바이키(↘B)에서 시작된다. 또 다운된 상대에게 추가타를 넣을 때 쓰는 공격은 우츠로바아시(↙B)를 추천한다.

■ 아미바이키(↘B) ⇨ 우츠로바아시(↙B) ⇨ 히지키와리(←KB) ⇨ 우츠로바아시 or 잡기

마지막의 '우츠로바아시' or 잡기는 상대방이 '하지키와리'를 맞은 후 낙법으로 일어나서 서서 가드를 하고 있을 때의 심리전이다.

■ 아미바이키(↘B) ⇨ 카케(A) ⇨ 카자이나(B→) ⇨ 카케 ⇨ 하비키고미(kB)

■ 오보로키구라(A+B) ⇨ 우츠로바아시(↙B) ⇨ 히지키와리(←KB) ⇨ 우츠로바아시 or 잡기

■ 오보로키구라(A+B) ⇨ 우츠로바아시(↙B) ⇨ 아미키구라(→→BB)

ARCADE

볼도

볼도는 개성적이다 못해 변태적인 캐릭터이다. 대인 대전에서의 승부의 관건은 이러한 변태적인 기술을 얼마나 능숙하게 사용하느냐로 결정된다. 가장 중요한 공격 수단 중 하나는 뒤돈 상태에서의 공격이다. 블라인드 턴(↓↙←)을 비롯한 수많은 뒤돌기 기술을 사용해서 등을 보인 상태에서 상대와 대치해야 한다. 물론 가드를 할 수 없다는 단점이 있지만 발생시간이 빠른 뒤돈 상태에서의 공격들과 특수 회피기인 저니 미믹(↑ or ↓B+K)을 사용해서 충분히 그 단점들을 커버할 수 있다. 또한 비슷한 동작으로 시작하지만 전혀 다른 기술이 파생되는 리글 스텝(↓↘→)이나 마고트 스텝(앉아서 ↙↓↘)도 중요하다. 이 두 기술에서 파생되는 중, 하, 잡기의 조합은 스텝 자체의 특성인 상단 공격의 회피 성능과 합쳐져서 빛을 발하게 된다. 또 변태 기술의 대표격이라 할 수 있는 지·라크(↓ or ↘A+K)도 있지만 아직 이렇다 할 유용성은 알려져있지 않다.

기술 설명

뮤트 슬래시 백 스텝(AB←A)

상, 중, 중단으로 이어지는 공격 후 뒤로 돌게 되는 기술. 상대가 가드를 하더라도 거의 허점이 없고 카운터 히트시 마지막 공격까지 모두 맞게 된다. 마지막 공격은 히트시 쓰러지게 된다. 또한 뒤돈 후의 공격을 곧장 사용할 수 있다는 장점이 있다.

트리플 랫 체이스 킥(↓AAAK)

하, 하, 하, 상, 중단으로 이어지는 공격으로 마지막의 킥은 다운된 상대에게도 공격 판정이 있다. 공격 도중 상대가 가드할 수 있다는 단점이 있지만 다운된 상대에게 사용하면 안성맞춤.

길로틴 시저스(↘BB)

중, 중단으로 이어지는 연속공격. 첫 번째 공격이 히트하면 공중에 뜨게 되므로 두 번째는 무조건 맞게 된다. 발생시간도 매우 빠르므로 자주 사용할 것을 권장한다.

데몬 펠로몬(←(B))

가드 불능, 하, 하, 하단으로 이어지는 공격. 첫 번째가 가드불능이라는 장점은 있지만 이어지는 하단 공격은 잘 맞지 않고 중간에 가드가 가능하다. 실전에서는 별로 도움이 안돼는 기술이다.

데몬 엘보(←→B)

버추어 파이터 시리즈에서 아키라가 사용하는 이문정주와 비슷한 모션의 기술이다. 빠른 발생시간의 중단 공격으로 상대가 링을 등지고 있을 때 맞추면 링 아웃을 시킬 수 있다. 전방 러시 중에도 나가기 때문에 러시 중 하단 슬라이딩과 조합해서 쓰면 더 큰 효과를 얻을 수 있다.

그레이브 디거(bA)

하단을 세번 연속으로 공격하는 기술. 다운 공격의 용도로 사용하는 것이 좋다.

스콜피온즈 테일(↙K)

볼도 최강의 띄우기 기술. 상단 공격 회피 성능이 있고 중단 판정이다. 공격 발생 후 뒤로 돈 상태가 되지만 원한다면 기술 입력 후 →의 추가 입력으로 앞을 본 상태를 만들 수 있다.

라 체트 스크리머(←→K)

중단 판정의 기술. 공격 후 뒤로

돌게 된다. 판정이 좋고 다운된 상대에게도 공격 판정이 있지만 상대가 가드했을 때 도망치려고 하거나 상단, 중단 공격으로 반격을 하면 잡기에 무조건 당하게 된다. 하단 공격을 하면 잡히지 않는다.

가드 했을 때

상단 공격을 하면 상대가 잡는다

블라인드 턴(↓↙←)

기술을 입력하면 뒤로 돌게 되는 특수 이동기. 이동할 때 측면으로의 회피 기능이 있다. 상대와 근거리에서 사용하면 회피 후 뒤 돈 상태에서의 기술로 상대를 농락할 수 있다.

매드 리프팅 소서(등을 보이고 있을 때 →→(A))

히트시 상대는 하늘 높이 뜨게 된다. 이때 들어가는 연속기도 상당수. 하지만 가만히 서 있어도 잘 맞지 않는 경우가 허다하고 발생시간이 느려서 실전에서 쓰기는 상당히 힘든 기술. 또한 지근거리와 근거리, 중거리 히트 여부에 따라 공중콤보를 달리해야 한다는 어려움도 있다.

마커블 웟지(등을 보이고 있을 때 →B)

상단 판정의 찌르기 공격. 발생시간이 빠르고 뒤 돈 상태에서 상대를 견제하기 좋다. 히트시 상대는 다운된다.

마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때 →→B)

중단 판정의 종베기 공격. 카운터 히트시 상대는 지면에 바운드 된 후 높이 뜨게 된다. 그리고 공중콤보로 연결이 가능하다.

모어 마커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB)

중단 판정의 종베기 공격. 견제용으로도 훌륭하지만 공중콤보에 사용할 때 더욱 빛을 발한다. 첫 번째 공격을 맞아도 두 번째는 막을 수 있다.

이모탈 베르치(등을 보이고 있을 때 ↓A+B)

하단 판정의 횡베기 공격. 발생 시간이 빠르므로 뒤 돈 상태에서 다른 기술로 견제를 하다가 기습적으로 사용하자. 또 공중콤보의 마무리용으로도 좋다.

롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)

중단 판정의 공격. 전작에도 존재했던 기술이다. 첫 번째 공격이 히트해야 두 번째 공격이 발동된다. 또 두 번째 공격이 발생하는 도중 ↑ 또는 ↓를 입력해서 지면으로 떨어지는 스피드를 조절할 수 있다.

마고트 스텝(앉아서 ↙↓↘)

상단 공격 흘리기 기능이 있는 특수 이동기. 마치 바퀴벌레처럼 움직인다. ↙↓↘↓↙↓↘와 같이 연속 입력하면 마고트 스텝 상태로 앞뒤로 이동하게 된다. 마고트 스텝 도중에는 앉은 상태에서만 나가는 기술을 사용할 수 있고 또 마고트 스팅거(마고스 스텝 중 K)라는 훌륭한 견제기도 있다.

프레잉 맨서(↓A+B)

하단 판정의 종베기 기술. 발생시간이 빠르고 리치도 상당히 길다. 또 상대가 링을 등지고 있을 때 히트하면 링 아웃으로 연결된다. 하지만 상대가 가드했을 때 발생시간이 빠른 중단 공격에 무방비로 노출되는 단점이 있다. 모션이 비슷하고 중단인 프리잉 맨티스(A+B)와 병행해서 사용하면 좋다.

프럼 월로(B+K)

쾌검으로 승확 일보 직전

변태적인 특수 회피기. 프럼 월로 도중 맞는 첫 번째 공격(타격기 또는 잡기)은 대미지가 5 이하로 처리된다. 상대의 가드불능 기술을 피할 수 없는 상황이나 링을 등지고 궁지에 몰렸을 때 사용하면 위기를 모면할 수 있다.

저니 미먹(↑ or ↓B+K)

특수 회피기. 통상 회피보다 더욱 큰 각도로 회피한다. 회피 성능은 매우 뛰어나지만 회피 후 경직이 약간

길어서 곧장 반격을 하기에는 무리가 있다.

블러디 드릴(근접시 K+G)

불도 최강의 잡기. 커맨드는 K+G이지만 회피할 때는 A로 해야 한다. A+G를 사용하지 말고 꼭 블러디 드릴을 사용하자.

라이프 시커(↓↘→A+G)

리글 스텝(↓↘→) 후 점프를 해서 잡는다. 잡기 회피가 안 된다는 장점이 있지만 점프가 너무 느려서 기술 발동을 본 후 충분히 회피할 수 있다. 또 상대가 앉아 있으면 잡히지 않는다.

블라인드 하베스트(상대가 배후에서 근접시 B+G)

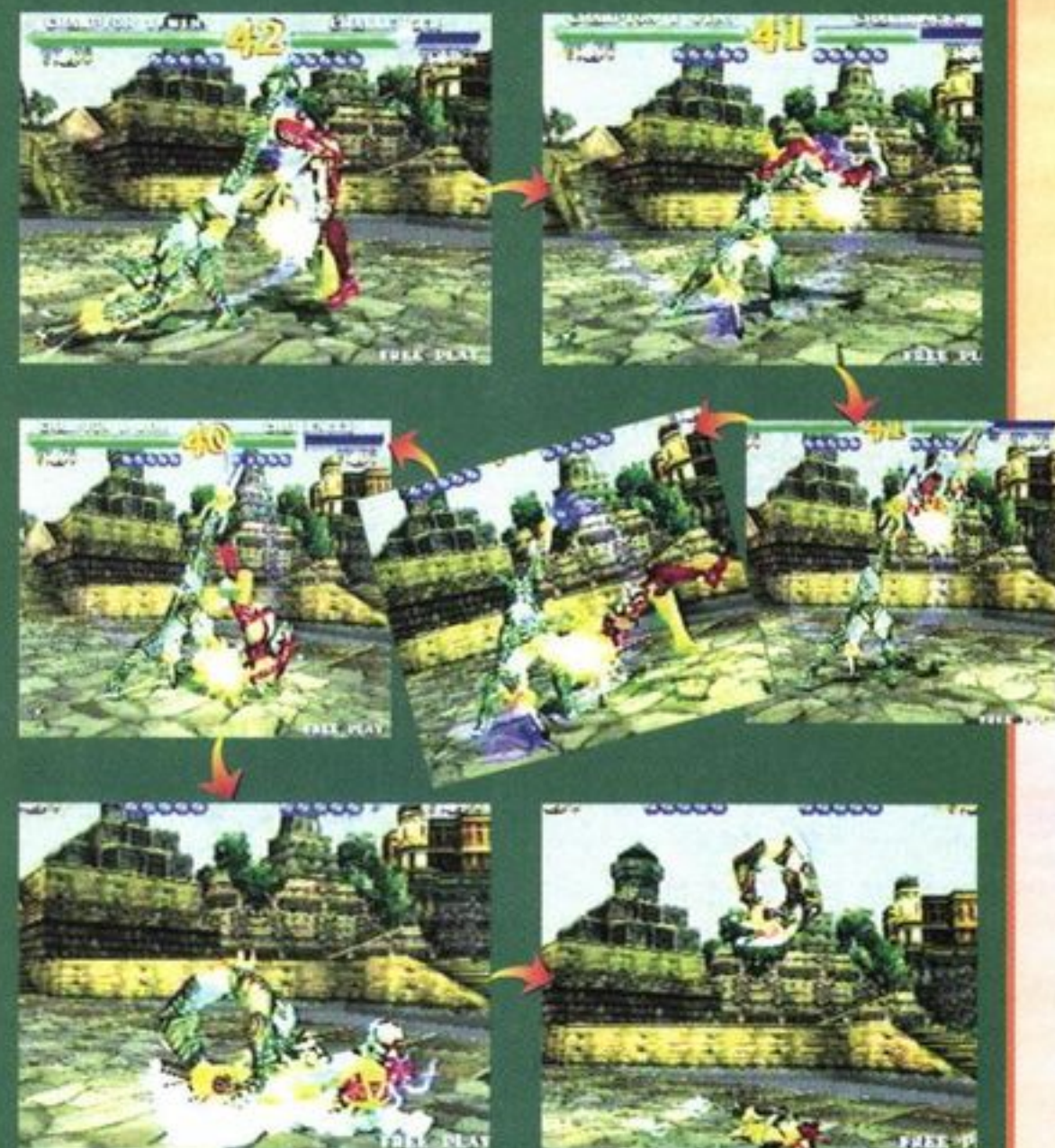
뒤돌아 있을 때 상대가 불도의 배후로 가까이 오면 기술을 사용할 수 있다. 측면으로 회피 후 잡기를 하는데 경우에 따라 정면, 측면, 배후의 3가지 잡기가 골고루 나온다. B버튼으로 회피가 가능하다.

추천 연속기

불도의 공중 콤보는 스콜피온즈 테일(/K)로 상대를 띄운 후 시작되는 것이 대부분이다. 뒤 돈 상태에서의 공격들이 발생시간이 빠르고 리치도 길기 때문. 또 미커블 스텟치(등을 보이고 있을 때 →→B) 카운터 히트 후에도 쓸만한 공중 콤보가 들어간다.

■ 스콜피온즈 테일(/K) ⇨ 비하인드 뮤트 하이 킥(등을 보이고 있을 때 K) ⇨ 스퀘어 크로우 블라인드 크로(←AA) ⇨ 프레잉 켄서(↓A+B)

■ 미커블 스텟치(등을 보이고 있을 때→→B) ⇨ 블라인드 크로(←A) ⇨ 모어 미커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇨ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)
마커블 스텟치가 카운터 히트시에만 성립한다.

■ 스콜피온즈 테일(/K) ⇨ 모어 미커블 헨쥬렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇨ 모어 미커블 헨쥬렘 ⇨ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)

나이트메어

나이트메어는 정적인 캐릭터이다. 화려한 움직임이나 측면 이동 같은 것은 전혀 필요없다. 오직 3가지의 변형 자세를 적절히 조합하며 휘두르면 된다. 화면의 절반을 차지하는 긴 리치를 사용해서 중거리를 제압하면 상대는 나이트메어의 근처에도 못와보고 사망하게 된다. 발생시간이 다소 느리다고 느껴질 수도 있겠지만 한방 한방의 엄청난 대미지와 가드했을 때 상대가 부담하게 되는 가드 딜레이는 단점을 충분히 커버하고도 남는다. 찍기기나 올리기를 사용하더라도 실패했을 때의 부담이 크기 때문에 몇 번의 실수로 순식간에 게임이 끝나버리는 수도 있다(물론 나이트메어의 승리로). 나이트메어를 사용할 때 특히 신경써서 사용할 것은 홀드입력이다. 통상기라도 홀드입력을 통해서 치프, 베이스, 덱스터 홀드로의 전환이 자유롭기 때문에 공격시의 딜레이를 줄일 수도 있고 다양한 공격을 시도하는데 많은 도움이 된다.

기술 설명

더블 그라운드(A↓AA)

상, 하, 하단으로 이어지는 횡베기 공격. 측면으로의 회피는 거의 불가능하고 역시 엄청나게 긴 리치로 인해 후방으로의 회피도 상당히 힘들다. 가드한 후 빠른 중단 공격으로 반격하면 가드가 불가능하지만 그것도 근거리에서 가드했을 경우로 한정된다.

섀도우 슬라이서(↗A)

리치가 정말 길다

하단 판정의 횡베기 공격. 더블 그라운드에서의 하단 공격과 비슷한 모션이지만 리치는 더욱 길다. 또한 공격 발생 도중의 준비 동작이 다른 몇몇 중단 판정의 종베기 기술과 비슷해서 상대는 가드하는데 더욱 곤란함을 느낄 것이다.

에어메트 크래셔(↘A)

차라리 베는 게 나아

나이트메어의 횡베기 기술 중 드문 중단 판정의 기술. 발생시간도 빠르고 판정도 좋다. 그리고 히트시 측면으로 날아가기 때문에 링 끝이 측면에 있는 경우에는 꼭 시도하도록 하자. 상대가 가드했을 때 상대의 몸이 약간 옆으로 돌아가기 때문에 쉽사리 반격을 당하지도 않는다.

슬래시~덱스터 홀드((A))

긴 리치의 횡베기 후 덱스터 홀드로 전환한다. 덱스터 홀드에서는 비록 가드가 불가능하지만 상대가 슬래시를 가드했더라도 근거리가 아닌 이상 반격이 거의 불가능하다. 덱스터 홀드에서 나오는 공격이 더 빠르기 때문. 슬래시와 병행해서 쓰면 상대방을 제압하는데 더욱 좋다.

매일 슈트롬(일어나며 AA)

특수 중단, 하단으로 이어지는 기술. 일단 첫 번째 공격이 횡베기에다 특수 중단이라 가드할 수밖에 없고 두 번째 공격은 하단으로 이어지기 때문에 앉아 가드를 해야 한다. 이때 첫 번째 공격만 하고 중단 기술을 하거나 잡기를 하는 식으로 심리전을 걸자.

슬래스트 스로(↙B)

중단 판정의 타격 잡기. 상대의 정면이나 배후에서 히트하게 되면 35의 타격 대미지 외에 32의 추가 대미지를 줄 수 있다. 총 67이라는 엄청난 대미지. 또한 링을 등진 상태에서 히트를 성공했다면 링 아웃을 시킬 수 있다.

O내장 파열

O뇌진탕

스카이 스프리터~치프홀드(↘(B))

중단 판정의 종베기 기술. 아래서 위로 올려 베는 기술이라서 히트시 상대는 약간 뜨게 되는데 이때 치프홀드 자세에서 나오는 강력한 기술들로 엄청난 대미지를 줄 수 있다.

엑셀 헤드 어퍼(↘KKB)

중, 하, 중단으로 연결되는 기술. 처음의 킥을 맞으면 마지막의 헤드 어퍼까지 맞고 다운된다. 기술 중간에 하단 기술이 있어서 가드하기가 상당히 까다롭고 기술의 딜레이도 적어서 부담없이 쓸 수 있다. 특히 상대의 에너지가 얼마 남지 않았고 근거리라면 마무리 기술로 훌륭하게 사용할 수 있다.

측면 회피 성능을 가진 특수 이동기. 측면으로 회피하면서 치프 홀드로 자세를 변경한다. 종베기 공격에 대한 회피 성능이 상당히 뛰어나고 일단 회피한 후에는 치프 홀드에서 파생되는 기술로 상대를 응징할 수 있다.

다크 소울 임팩트(↘A+B)

소울 칼리버에서 가장 리치가 긴 하단 공격. 중거리에서는 상대가 가드하더라도 거리가 멀어져서 전혀 반격을 당하지 않는다. 또한 발생시간도 빨라서 기습용, 연속기의 마무리용으로도 훌륭하게 사용할 수 있다. 또한 상대가 링을 등지고 있을 때 히트하면 링 아웃으로 이어진다.

건틀렛(↑ or ↓B+K)

치프 홀드(B+K)

치프 홀드 상태에서는 가드가 불가능하고 측면으로만 약간씩 움직일 수 있다. 그러나 가드가 불필요하다고 느껴질 정도로 딜레이 없고 리치가 길고 발생도 빠른 기술이 많다. 치프 홀드에서 유용한 공격 수단은 두 가지 정도로 나뉜다. 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 (A)) 또는 테라 스톰퍼(치프 홀드 중 B)이다. 전자의 경우는 횡이동으로 회피를 하려는 상대에게 사용한 후 덱스터 홀드로 전환한 후 강력한 종베기로 마무리하자. 후자의 경우는 강력한 종베기 기술로 히트시 상대는 무조건 다운되고 재빨리 낙법을 하지 않는다면 매일 스프리터(BB) 같은 종베기 기술에 추가타를 당하게 된다.

베이스 홀드(→B+K or (앉아서)↘B+K)

베이스 홀드는 보통 커맨드 입력으로 하지 않고 통상기에서 홀드입력으로 전환한다. 가장 자주 사용하는 것은 스프리트 버스터~베이스 홀드((B))이다. 베이스 홀드 상태에서는 일단 상단 공격 흘리기 기능이 있고 움직일 수가 없기 때문에 상대가 공격해 오는 그 순간까지 기다리는 인내심이 필요하다. 가장 자주 사용하는 공격 형태는 그림 캐터펄트~치프 홀드(베이스 홀드 중 (B)). 하단 판정의 공격을 한 후 치프 홀드 자세로 전환해서 추가 공격을 할 수 있다.

덱스터 홀드(←B+K)

덱스터 홀드 자세에서는 전, 후방 대시가 불가능하고 오직 측면으로만 약간씩 움직일 수 있을 뿐이다. 덱스터 홀드에서의 공격 패턴은 하단 판정의 횡베기 공격인 팬텀 슬래시 그라운드(덱스터 홀드 중 A↓A)와 중단 판정의 종베기 팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B))이다. 팬텀 딥퍼~치프 홀드는 올려 베는 모션이라서 히트시 일단 상대는 뜨게 된다. 카운터 히트시에는 더 높이 뜨기 때문에 공중 콤보로 치프 홀드에서 나오는 기술을 사용할 수 있고, 카운터가 아닌 경우에는 역시 치프 홀드에서 사용할 수 있는 종베기 기술로 다운된 상대를 가격할 수 있다.

업 토스(상대 다운시 다리 쪽에 앉아서 A+G or B+G)

실전에서 사용하기는 상당히 힘들지만 성공하면 일단 상대의 배후를 잡게 되고 근거리에서 였다면 배후잡기가 확정으로 들어간다.

추천 연속기

나이트메어는 기본적으로 이렇다 할 연속기가 없다 아니 필요가 없다는 표현이 더 알맞을 것이다 기술의 발생 시간이 타 캐릭터에 비해 상당히 느리기 때문이다 그러나 연속기가 전혀 없다면 플레이의 재미를 반감시키는 법 비록 약간은 비실용적이지만 몇몇 연속기를 적어보도록 하자

■ 팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B)) ⇨ 테라 니(치프 홀드 중 K) ⇨ 테라 헬 프리(치프 홀드 중 KK)

■ 팬텀 딥퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 (B)) ⇨ 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 A) ⇨ 팬텀 딥퍼~치프 홀드

팬텀 딥퍼~치프 홀드가 카운터 히트시에만 콤보가 성립된다.

아스타로스

무식하다, 못배운게 힘만 쎄다, 사람 잡는 백정. 아스타로스를 대충 표현하면 앞의 표현과 같다. 소울 칼리버에서 최다의 가드 불능 기술을 가지고 있고 평균 대미지가 가장 높은 캐릭터이고 유일하게 하단 잡기를 가진 캐릭터이다. 아스타로스는 중량급 캐릭터의 특성상 기술들의 리치가 평균적으로 길고 가드했을 때 상대의 가드 딜레이가 엄청나다. 또한 대미지가 커서 튕기기나 흘리기를 시도했을 때 실패하면 엄청난 피해를 입게 된다. 아스타로스는 홀드입력으로 기술의 효과와 대미지가 크게 달라지고 상대의 반격 타이밍을 흩뜨리는데도 일조를 한다. 근거리에서는 제라리온(↙B)으로 하단을 공략하고 원거리에서는 돌 지크므사리오(←←A)와 튜더 돌 지크 므사리오(←←(A))의 조합을 잘 사용하는 것이 중요하다. 또 상대가 다운됐을 때는 실·에비스(←A+B)와 비아즈스 레비스(←(A+B))로 일어나는 것이 두렵도록 해야 한다. 또한 최고의 대미지를 가진 기술 튜더 디리아(↓↘→B+K)의 캔슬을 잘 사용하는 것도 포인트. 기술 발생 시간이 매우 길지만 캔슬로 상대방의 정신을 흩뜨리다가 일단 한번만 히트시키면 그 게임은 끝난 것이나 다름없다. 하지만 기술 이름은 정말 웃기다. 오락실에서 사람이 많을 때 친구가 기술 이름을 물어보면 모른다고 대답하자. '튜더·길포·세리리시아라는 기술이야' 라고 대답하느니 안하는게 낫다. 큭

기술 설명

메리아크 스자(↙A)

41이라는 막강한 대미지를 자랑하는 하단 횡베기 기술. 일단 측면으로의 회피는 거의 불가능하다. 또한 근거리가 아니고는 가드 후 반격이 불가능하다. 발생시간도 느린 편이 아니고 비슷한 모션의 몇몇 중단기와 조합하면 더욱 큰 효과를 발휘한다. 튜더·메리아크 스자(↙(A))와 조합해서 사용하자. 상대의 반격 타이밍을 흩뜨릴 수 있다.

튜더 돌 지크 므사리오(←←(A))

중단 판정의 횡베기 공격. 돌 지크 므사리오의 버전업 판으로 히트시 상대방은 3바퀴 정도 뱅뱅 돌게 된다. 이때 대시 후 잡기가 가능하다. 물론 발생시간이 빠른 타격기도 사용할 수 있다.

엘·리아스 하자(↓↙←AAAAAA)

첫 번째 공격은 타격잡기, 그 이후는 중단 타격기이다. 타격잡기인 첫 번째에서 히트하면 이후의 공격은 나가지 않고 상대를 도끼로 찍어서 돌린 후 하늘 높이 던져버린다. 하지만 링 바깥쪽으로 던지지는 않기 때문에 링 아웃을 노리기는 힘들다. 이후의 타격기는 회전하면서 앞, 뒤로 움직일 수 있으나 움직임의 폭이 넓지 않아서 그다지 쓸만하지 않다.

제라리온(↙B)

하단 판정의 공격. 마치 삽질하는 듯한 동작으로 상대를 공격한다. 하지만 동작에 비해 성능은 상당히 우수하다. 발생시간이 빠르기 때문에 보고 막는 것은 무리이고 히트시 무조건 다운되기 때문에 이후의 공격을 이끌어 가는데도 아스타로스가 유리하다. 특히 근거리에서 쓸만한 견제기가 없는 아스타로스에게는 빠져서는 안될 기술.

비사리온(→→B)

상단 판정의 돌진계 공격. 근거리 히트시 상대는 다운되고 낙법을 실패하면 엘아트·루즈게리오(상대 다운 시 발 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)를 무조건 당하는 수모를 겪게 된다. 또한 발생 시간이 상당히 빠르기 때문에 상대의 공격을 튕기거나 흘린 다음 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다.

슈·무크사리오(A+B)

도끼의 옆으로 상대방을 후려치는 중단 판정의 횡베기 공격. 원거리 히트시 59까지 대미지를 줄 수 있다. 아스타로스의 기술 중 가장 리치가 길기 때문에 원거리에 상대가 있을 때 자주 쓰도록 하자. 상대가 가드해도 마땅한 반격 수단이 없기 때문에 부담없이 쓸 수 있다.

비아즈스 레비스(←(A+B))

돌진계의 잡기기술. 가드 불능이고 상대가 앉아 있어도 잡히게 된다. 또한 측면으로의 회피도 무산시키고 잡아버린다.

상대가 다운됐을 때 사용하면 기상 공격을 무시하고 잡아버린다. 물론 잡기 회피도 안돼는 초강력 기술. 그러나 단순히 이 기술만을 사용하면 실전에서는 상당히 히트시키기가 어렵다. 실·레비스(←A+B)와 조합해서 사용하는 것이 필수. 실·레비스는 비슷한 모션의 중단 타격기로 대미지는 21로 적은 편이지만 비아즈스 레비스를 맞추기 위한 준비 기술일 뿐이다. 상대가 빨리 기상하면 실·레비스로 쓰러뜨리고 또다시 기회를 노리자.

쿠쿠·로티라온(B+K)

아리와 자기

히트시 상대를 끌어당긴다. 마주보고 있었다면 상대의 배후를, 배후를 보이고 있었다면 상대의 정면을 보게 된다. 정면을 보고 있을 때 중거리에서 히트시켰을 때 상대가 상단이나 중단으로 반격하면 정면잡기나 배후잡기를 성공할 수 있다. 상대가 하단 기술로 반격하면 타격기로 맞서자.

크래퀴 엑시아리오(↘B+K)

아스타로스의 주력 하단 기술. 상당 거리를 돌진하기 때문에 상대가 원거리에 있더라도 문제없다. 준비 동작이 약간 긴 것이 흠이지만 기습적으로 쓰면 가드하기가 상당히 힘들다. 또 콤보의 마무리용으로도 쓸 수 있다.

튜더 디리아(↓↘→B+K)

107이라는 대미지를 자랑하는 사람 잡는 기술. 또 대미지가 107로 끝나는 것이 아니다. 상당수의 콤보로 총 대미지는 거의 150에 달할 정도. 일단 이 기술을 히트시켰다면 그 게임은 이겼다고 생각하면 된다. 하지만 막상 써보면 알겠지만 히트시키는 것이 보통 어려운 것이 아니다. 하지만 이 기술은 G버튼을 사용해서 캔슬이 가능하고 상당 시간 기술이 진행된 후라도 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 당황한 상대에게 빠른 타격기를 한다든지 상대의 공격을 튕기기로 반격하는 등 심리전의 양상은 다양하다. 하지만 결국 튜더 디리아를 맞추는 것이 목적이므로 탑을 쌓는 기분으로 상대의 심리를 점점 느슨하게 만들어야 한다.

툴스·아즈루스크(상대가 앉아 있을 때 ↓A+G)

소울 칼리버 유일의 하단 잡기. 딜레이가 큰 하단 기술을 막은 후 잡을 수 있다. 버추어 파이터 시리즈에서 하단 잡기가 있는 캐릭터를 많이 해본 사람이라면 금방 타이밍을 익힐 수 있다.

로·에리오 그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

너 신발 좋은데?

공중에 있는 상대를 잡아버리는 기술. 일단 상대를 띄운 후에도 이렇다 할 공중콤보가 적은 아스타로스에게 없어서는 안될 기술이다. 공중콤보를 이 기술로 마무리하면 보기에도 좋고 대미지도 훌륭하다.

엘아트·루즈게리오(상대 다운시 발 또는 머리 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)

두통엔

효과 만점

다운 잡기 공격. 상대가 기상을 하지 않고 누워 있거나 특정 기술을 맞은 후 총 47 대미지의 다운 잡기를 한다. 하지만 ↓B+K는 B버튼으로, ↓A+B는 A버튼으로 회피할 수 있다.

멜피디아(B+G←)

상대를 잡아서 공중으로 던져버린다. 이후 몇몇 연속기가 들어가고 공중 잡기도 가능하다. 하지만 공중콤보를 때리게 되면 땅에 떨어질 때 입게 되는 20정도의 대미지가 없어지므로 떨어진 후 바운드 콤보를 넣는 것이 더 좋을 수도 있다. 또 고급 테크닉으로 멜파디아 후 땅에 떨어지기 약간 전에 공중 잡기를 하면 멜파디아의 풀 대미지 44 후 지상에서의 측면 잡기를 할 수 있다. 타이밍이 정말 어려운데 정상적으로 공중 잡기를 하는 것보다 약간 늦게 잡는 것이 포인트.

비·투르사르스(B+G→)

대미지 68의 강력한 잡기. B버튼 입력으로 회피가 가능하지만 어차피 B+G 계열의 잡기를 할 경우에는 이 기술을 쓸 것을 권장한다.

추천 연속기

아스타로스는 발생 시간이 느린기술이 대부분이라서 타격기 계통에는 이렇다 할 연속기가 없다 하지만 공중 잡기를 사용해서 추가대미지를 줄 수 있으니 그것으로 만족하자(어차피 몇 번 맞으면 상대는 적어도 뇌사 상태가 된다).

■ 멜파디아(B+G←) ⇨ 크메루시아(→AB) ⇨ 제라리온(↗B)

■ 멜파디아(B+G←) ⇨ 로 · 에리오그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

성공해도 멜파디아 하나의 대미지와 비슷해서 실용적이지는 못하지만 성공했다는 그 자체만으로 멋진 연속기.

■ 멜파디아(B+G←) ⇨ 벨스 · 라리오(좌측면에서 근접시 B+G)

타이밍이 상당히 까다로운 연속기. 하지만 일단 성공하면 119라는 무시무시한 대미지가 보장된다. 자세한 설명은 멜파디아의 기술 설명을 보자.

■ 멜파디아(B+G←) ⇨ 멜포 · 세리리시아(←←B)

가장 쉽고 안정적인 연속기. 대미지도 70 정도로 경제적이다.

■ 튜더 디리아(↓↘→B+K) ⇨ 스루퍼(→B+K) ⇨ 로 · 에리오그랙(상대가 공중에서 근접시 B+G)

스루퍼를 약간 미리 맞춘다는 느낌으로 히트시킨 후 곧장 로 · 에리오그랙을 입력한다.

■ 튜더 디리아(↓↘→B+K) ⇨ 크메르시아(BB) ⇨ 제라리온(↗B)

ARCADE

황성경

황성경을 잘 하기 위해서는 발기술을 확실히 마스터해야 한다. 철권 3에서 등장하는 화랑의 발기술의 모션을 그대로 사용한 여러 발차기들은 '과연 황성경에게 무기는 가드를 위한 도구일 뿐인가?' 라는 의문까지 가지게 한다. 대부분의 발기술들이 근거리에서는 거의 대적할 기술이 없을 정도이다. 특히 측두축(←K)은 히트시 상대방이 측면을 바라보게 되어서 공격을 주도권을 계속 잡을 수 있고, 효취축(→KK), 회천도격축(→➡KKK)도 강력하다. 회천도격축의 경우는 첫방을 맞으면 무조건 끝까지 맞게 되고 링을 등지고 있었다면 대부분 링 아웃으로 이어진다. 하지만 무기를 사용한 공격도 결코 약하지 않다. 아니 오히려 상당히 강하다. 결국 원거리에서는 무기를 사용하고, 근거리에서는 발기술을 사용해서 대전을 이끌어 가는 것이 황성경을 사용하는 사람의 기본 자세이다.

기술 설명

풍운림무인(↘AAB)

하단

○상단

○중단

하, 상, 중단으로 이어지는 공격. 노말 히트시에는 마지막 중단 기술은 막을 수 있지만 카운터 히트시에는 처음 하단을 맞으면 마지막 중단 기술까지 무조건 히트하게 되고 다운된다. 근거리에서 견제용으로 혹은 마무리용으로 사용하면 좋은 효과를 얻을 수 있다.

극전참(↗B)

중단 판정의 종베기 기술. 다리를 일자로 찢으면서 칼로 내리찍기 때문에 상당히 리치가 길고 발생시간도 매우 빠르다. 연속기의 마무리용으로 빛을 발하고 상대와의 대치상태에서도 자주 사용할 필요가 있는 주력기. 거의 흡사한 모션이면서 하단 판정을 가진 산계참(↙A)과 병행해서 사용해서 효과를 극대화하자.

태권 소년의 다리 찢기

강렬인(↘B)

황성경 최강의 띄우기 기술. 거의 모든 연속기가 이 기술에서 시작된다고 해도 과언이 아니다. 발생시간도 빠르고 리치도 길지만 종베기 공격이라 측면 회피에는 약하다는 단점이 있다.

지광참~닉도진(←←B←)

아더의 '타마리카자아나(←B)' 와 비슷한 기술. 뒤로 빠졌다가 깊숙이 찌른다. 또 히트하지 않았을 때 뒤 방향으로 프레스하고 있으면 칼을 돌리면서 빠지는데 이 동작에 튕기기 판정이 있다. 그다지 딜레이도 없는 기술인데

'돌다리도 두들겨보고 건너라'를 실천하는 조선 검객인가?

회전도격축(→➡KKK)

전진형 발차기 기술. 최고라고 말해도 손색이 없을 발기술이다. 처음 K를 맞으면 마지막 K까지 무조건 히트하게 되고 링을 등지고 있었다면 거의 100% 링 아웃이 된다. 하지만 마지막 K가 상단 판정이므로 2번째 K까지 막고 앉아서 3번째를 흘리면 곤란하므로 상대가 첫 번째 공격을 가드했다면 2번째 K까지만 공격을 진행하자.

측두축(←K)

뭘봐!

화랑의 모 기술과 비슷한 모션의 발차기. 히트시 상대는 측면을 보게 된다. 이때 상대가 섣불리 반격을 하다가는 측두축을 몇 번 더 맞아서 배후를 잡혀버리게 된다. 일단 상대가 가드를 했던 맞았던 공격의 우선권은 황성경이 쥐고 있다는 것을 명심하고 쉴새없이 몰아붙이도록 하자. 하지만 상단 판정이므로 상대가 앉아서 흘리게 되면 곤란하므로 중단 판정의 기술과 병행해서 사용하도록 하자.

쌍복인(→A+B)

종베기를 2번 연속으로 하는 기술. 첫 번째가 히트하면 두 번째 공격도 무조건 히트한다는 장점이 있다. 또 발생시간도 빠른 편이고 상당히 높이 뜨기 때문에 이후의 공중콤보도 보장되어 있다. 튕기기나 흘리기 후 사용하면 안성맞춤.

봉령축(↓B+K)

빠르고 강력한 위력의 중단 발차기. 상대가 가드하더라도 거의 가드 붕괴 직전까지의 상태가 되기 때문에 반격을 당하지 않는다. 오히려 이후의 공격에서 우선권이 황성경에게 있을 정도. 또한 다운된 상대에게 추가 공격으로도 훌륭하게 사용할 수 있다.

무차진(←←B+K)

상대의 중, 상단 공격을 튕겨내는 반격기. 통상 반격기보다 황성경이 가지는 공격 우선권이 조금 더 길지만 실패시의 딜레이는 비교가 안될 정도. 또한 튕기기 판정도 초반에 조금 밖에 없기 때문에 그다지 실용적인 기술로 보기 힘들다. 비슷한 류의 튕기기 기술인 설차진(→B+K)의 경우는 커맨드가 단순해서 무차진보다는 좀 실용적이지만 역시 실전에서 위력을 발휘하기는 힘들다.

추천 연속기

황성경은 강렬인(↘B)이라는 강력한 띄우기 공격으로 시작되는 많은 연속기를 가지고 있다 또한 연속기의 중간에 사용할만한 발생시간이 빠르고 리치가 긴 많은 기술을 가지고 있기 때문에 자신의 취향에 맞는 연속기를 입맛대로 고를 수 있다

■ 강렬인(↘B) ⇨ 도격(A) ⇨ 첨격(←B) ⇨ 첨격(←B) ⇨ 연취참(←BB)

■ 강렬인(↘B) ⇨ 초열탄(BB) ⇨ 쌍복인(→A+B) ⇨ 극전참(↙B)

■ 쌍복인(→A+B) ⇨ 도격(A) ⇨ 첨격(←B) ⇨ 극전참(↙B)

요시미츠

소울 칼리버에서 등장하는 요시미츠는 철권 3에서의 대부분의 중요 고유기와 아머의 모션을 기본으로 사용한다(물론 할복도 건재). 일단 기본적 바탕이 아머이기 때문에 강력한데다 철권 3에서의 고유기는 정말 강력하다. 요시미츠의 파이팅 스타일은 그야말로 사용자의 스타일에 따라 개그 캐릭터가 될 수도, 정말 강력한 캐릭터가 될 수도 있다. 또 다수의 도발기로 오락실 폭력 사태를 이끌어낼 장본인이 될 수도 있다. 요시미츠의 기술표와 기술 설명, 추천 연속기를 보고 자신만의 개성으로 요시미츠를 만들어보자.

기술표

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시사키리	A	상	13	
히사메	B	중	19	
코가라시	K	상	14	
무구라구사	↓A	특중	14	
보탄	↓B	중	17	
치리바라이	↓K	하	13	
우라시사키리	(등을 보이고 있을 때)A	상	17	
우라히사메	(등을 보이고 있을 때)B	중	33	
우라코가라시	(등을 보이고 있을 때)K	상	21	
우라무구라	(등을 보이고 있을 때)↓A	하	14	
우라보탄	(등을 보이고 있을 때)↓B	중	24	
우라치리바라이	(등을 보이고 있을 때)↓K	하	14	
오니비사라이	↖ or ↑ or ↗A	중	42	
미네즈키	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
아라시	↖ or ↑ or ↗K	중	↖9, ↑18, ↗18	
오니비아라이	G↖A or G↑A or G↗A	상	↖28, ↑42, ↗42	
아키츠키	G↖B or G↑B or G↗B	중	28	
오로시	G↖K or G↑K or G↗K	중	36	
오니비바라이	G↖(착지하며)A or G↑(착지하며)A or G↗(착지하며)A	하	↖18, ↑23, ↗23	
사쿠즈키	G↖(착지하며)B or G↑(착지하며)B or G↗(착지하며)B	중	↖28, ↑39, ↗39	
아마카제	G↖(착지하며)K or G↑(착지하며)K or G↗(착지하며)K	중	↖14, ↑19, ↗19	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
츠라네자사	AA	상상	13, 16	
닌보우만지기쿠	↙AAAAA	중중중중중	17, 14, 14, 14, 14	
무구라구사	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
닌보우만지카즈라	←AAAAA	상상상상상	17, 14, 14, 14, 14	
구치나시	←⬅A	중	42	
고토우	→A	상	23	
이부키	→➡A	중	37	
아오이	(일어서며)A	중	33	
케곤	(앉은 상태에서)↙←A	하	36	
렌게	BB	중중	19, 20	
진코쿠켄	↙B	중	23	
렌고쿠켄	↙B(B)(3단계로 모으기 가능)	중, 가드불능, 가드불능	26, 37, 102	
시구레	↓B	중	17	
지쿠로	↘B	중	38	
레이코쿠켄 이치	→B	중	24	
레이코쿠켄 니	→B↑	상	37	
레이코쿠켄 상	→B↓	하	20	
키쿄우	→➡B	중	28	
제츠메이켄	←⬅B	가드불능	104	
센부우켄	←⬅bA	중	45	
니가요모기	(일어서며)B	중	23	
오보로구루마	↓↘→B	중중	24, 45	
만지제세이켄	(앉은 상태에서)bA or ↓bA	특중	12	
히도우켄	(앉은 상태에서)↘B	중	33	
요미가케	bA	중	18	
휴가호우	↙K	중	48	
치리바라이	↓K	하	9	
효	↘K	중	20	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	←K(B)(3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
마이히메	→K	상	49	
이나즈마	→KK	상중	49, 61	
후부키	→➡K	중	32	
미조레	(일어서며)K	중	18	
닌보우만지소우	(앉은 상태에서)↙KKKKK	하하하하하	20, 10, 10, 10, 10	
츠유하라이	(앉은 상태에서)↘K	하	20	
지라이바	A+B	하	49	
지라이호우	(지라이바 중)K	중	43	
지라이바시리	(지라이바 중)→→	하하하	15, 15, 15	
하네지라이	(지라이바 중)↖ or ↑ or ↗	가드불능	36	
만지아구라	(지라이바 중)B+K			
이치린	↓A+B	중	28	
이치린보리	↓A+BB	중중	28, 14	
만지우라켄	→A+B	상	17	
카엔쥬	→➡A+B	중	61	
지라이바	→➡A+BG↑			
레이코쿠켄 시	→➡A+BGB	하	35	
히쿠우켄	↗A+B	가드불능	66	
히쿠우슈우켄	↗A+B↓	가드불능	40/49	
코쿠우슈우켄	↗A+B⬅	가드불능	56	
만지아구라	B+K			
센가쿠	(만지아구라 중 레버 중립)			에너지 회복
센가쿠부쿠우부	(만지아구라 중)→ or ←	특수이동		근거리에서 상대 배후로 나타남
모구라보리	↙B+K	중	14	
아자미	↘B+K	중	30	
카린	←B+KBBBBBB	특수이동		회피시 에너지 소모
히토아자미	→B+K	중	25	
오니아자미	→B+KBBB	중중중중	25, 19, 19, 29	
닌보우카게로우	→➡B+K	중	36	
닌보우쿠사나기	→➡B+K A+B	중, 상	36, 36	
쿠사나기호우	→➡B+K A+B K	중, 상, 중	36, 36, 56	
쿠사나기히쿠우켄	→➡B+K (A+B)	가드불능	36, 36, 66	
닌보우만지구루마	↗B+K	중	30	
센가쿠	(측면 회피 중)B+K			
우레이나시	↓A+K	가드불능	97	
마도이	→➡A+K			
마도이나시	→➡(A+K)	가드불능	163	

이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카스미바라이	↙ or ↖방향 이동 중 A	하	36	
오우카	↙ or ↖방향 이동 중 B	중	23	
호우센카	↙ or ↖방향 이동 중 BA	중상	23, 22	
고쿠엔쥬	↙ or ↖방향 이동 중 BAB	중상중	23, 22, 47	
하지키자시	↙ or ← or ↖방향 이동 중 K	중	24(원거리 히트시 9)	
하지키와리	↙ or ← or ↖방향 이동 중 KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	↙ or ← or ↖방향 이동 중 K(B)(3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
카엔쥬	모든 방향 이동 중 A+B	하	36	
레이코쿠켄 시	모든 방향 이동 중 A+B G B	하	35	

ARCADE

지라이바	모든 방향 이동 중 A+B G↑			
카츠모쿠	모든 방향 이동 중 B+K	중	41	
카츠모쿠만지아구라	모든 방향 이동 중 B+K↓	특수이동		회피시 에너지 소모
카츠모쿠지라이바	모든 방향 이동 중 B+K↑	특수이동		회피시 에너지 소모
히이라기	↓방향 이동 중 A	상	28	
아부사메	↓ or ↑방향 이동 중 B	중	34	
츠무지	↓ or ↑방향 이동 중 K	상	27	
이부키	↘ or → or ↗방향 이동 중 A	중	37	
키쿄우	↘ or → or ↗방향 이동 중 B	중	30	
후부키	↘ or ↗방향 이동 중 K	중	30	
쿠치나시	← or ↑방향 이동 중 A	중	42	

제츠메이켄	←방향 이동 중 B	가드 불능	104	
치케무리	→방향 이동 중 K	하	26	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시즈쿠	(근접시) A+G	잡기	55	
후타바	(근접시) B+G	잡기	55	
닌보우후우진	(배후에서 근접시) A+G or B+G	잡기	80	
락카산	(좌측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우만지츠츠미	(우측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우아구라오토시	↓↙←A+B	잡기	70	

기술 설명

치리코가네(↘A)

카운터 히트시

잡는다

최강의 근거리 견제기. 발생 속도가 매우 빠르고 판정도 좋다. 또한 카운터 히트시 상대를 잡을 수 있다.

닌보우만지카즈라(←AAAAA)

철권 3에서도 존재하던 기술. 마지막 5번째까지 입력하면 요시미츠가 쓰러지게 된다(요시미츠에게 대미지는 없다). 보통 상태에서 견제용으로 사용하는 것도 좋지만 공중콤보로 사용하는 것이 더욱 좋다. '자쿠로(↘B)' 같은 기술로 띄운 후 이 기술을 4번째까지만 입력한 후 다른 타격기로 연속기를 마무리하는 것이 좋다.

케곤(앉은 상태에서 ↙/←A)

하단 판정의 횡베기 기술. 철권 3에서는 가드불능이었던 동명의 기술과 같은 모션을 사용했다. 소울 칼리버에서는 하단 판정의 기술로 공격 발생 도중에는 상단 공격 흘리기 판정이 있다. 상대의 하단 공격을 막은 후 중단이냐 하단이냐의 이지선다로 활용할 수 있다.

렌고쿠겐(↙B(B))

철권 3에서의 동명 기술과 같은 모션을 사용한 종베기 공격. 2번째 B를 입력하면 가드불능기가 나간다. 즉 3단계로 나누어서 사용할 수 있는데 ↙B는 빠른 중단 종베기, ↙B(B)는 가드불능의 37 대미지의 종베기, ↙B(B) (최대한 모은다)는 102라는 엄청난 대미지를 가진 종베기 기술로 나눌 수 있다. 종베기의 특성상 측면 회피에 약하지만 약간의 유도 성능이 있으므로 상대가 회피하거나 반격할 것 같으면 1단계나 2단계의 빠른 공격으로 대미지를 주자.

자쿠로(↘B)

요시미츠 최강의 띄우기 기술. 아더의 동일 커맨드 기술과 같은 기술이다. 횡기기나 흘리기 후 이 기술을 맞춘 후 연속기를 시도하자.

제프메이켄(←←B)

가드불능의 찌르기 기술. 철권 3의 동명 기술과 같은 모션을 사용했다. 리치는 길지만 발생 시간이 너무 길어서 히트시키기가 매우 어렵다. 하지만 기술 발생 도중 상당 시간이 지난 후에도 G버튼으로 캔슬이 가능하므로 상대의 심리를 잘 이용하면 히트가 불가능한 것도 아니다.

만지제세이켄(앉은 상태에서 bA or ↓bA)

하단 찬손

특수 중단 판정의 펀치 공격. 소울 칼리버 유일의 하단 펀치 공격이다. 모션은 마치 철권 3의 하단 펀치를 보는 것 같다. 카운터 히트시 다운되며 발생 시간도 빠르기 때문에 근거리에서의 훌륭한 견제기로 사용할 수 있지만 입력이 정말 극악하게 어렵다. 다른 슬라이드입력 기술과 달리 B, A를 거의 동시에 누르는 수준의 스피드로 입력해야 한다. 마치 버추어 파이터 시리즈에서 아키라의 독보정슬을 입력하는 기분(이 기술은 K+G를 누른 후 1/60내에 G를 떼야 한다). 익숙해질 때까지 연습에 또 연습을 거듭하자. 이러한 사소한 기술이 바로 '내일을 향한 첫 번째'이다.

휴가호우(↗K)

저 하늘의 별이 되어라!

상대방을 하늘 높이 날려버리는 띄우기 기술로 히트 후 수많은 콤보가 들어간다. 공격 발생 도중 상단 회피 성능이 있고 가드당했을 때에도 딜레이가 별로 없다.

ARCADE

하지키렌고쿠(←K(B))

아더의 '하지키와리(←KB)'와 동일한 모션의 기술. 단지 요시미츠의 것은 ←K 후 이어지는 '렌코쿠젠(↙B(B))'이 3단계로 나뉘는 특성이 있다. 통상 공격으로 사용해도 좋지만 공중콤보에서 특히 빛을 발한다. 공중에서 히트시킨 후 이어지는 종베기 공격을 얼마나 길게 홀드 입력하느냐에 따라 대미지가 틀려지기 때문. 상대가 공중 제어를 사용해서 콤보를 맞지 않으려고 하면 가드 불능기를 맞고 100 이상의 대미지를 입게된다.

지라이바(A+B)

철권 3에서도 존재했던 기술로 요시미츠가 칼을 땅에 꽂고 그 위에 올라탄다. 철권 3에서는 가드불능 기술이었지만 소울 칼리버에서는 하단 판정의 타격기. 이 상태에서 '지라이바시리(지라이바 중→→)'와 '하네지라이(지라이바 중↖ or ↑ or ↗)', '만지아구라(B+K)'의 3가지 기술을 사용할 수 있다. '지라이바시리'는 하, 하, 하단 판정의 기술로 다운 공격으로 사용하면 좋고, '하네지라이'는 칼에 올라탄 상태로 점프를 하는 기술로 가드 불능이다. '만지아구라'의 경우는 '지라이바' 자세에서 곧장 에너지 회복을 하는 '만지아구라'로 전환하는 기술이다.

레이코쿠켄 시(→→A+BGB)

'카엔쥬(→→A+B)'와 필연적으로 조합해서 사용해야 하는 기술로 중단 판정인 '카엔쥬'와 같은 모션으로 시작해서 G버튼으로 기술을 캔슬한 후 하단 찌르기로 이어진다. 발생 시간이 빨라서 눈으로 보고 막기가 상당히 힘들다. 카운터 히트시 상대는 발가락을 잡고 쓰러진다.

히쿠우켄(↗A+B)

철권 3에서 보스코노비치 박사를 구한 공중 비행 어빌리티. 일정 거리를 날아간 후 가드불능의 종베기를 하며 낙하한다. '히쿠우슈우켄(↗A+B↓)'으로 낙하 스피드를 조절할 수 있고, '코쿠우슈우켄(↗A+B←)'으로 상대의 배후로 낙하할 수도 있다. 그러나 잘못 사용하면 링 바깥으로 우아하게 날아가는 수가 있으므로 주의하자.

추천 연속기

요시미츠의 연속기는 '휴가호우(↗K)'나 '지쿠로(↘B)'를 사용해서 띄운 후 시작된다. 상당히 강력한 연속기가 많고 또한 상대가 소울칼리버에 회의를 느끼게 할 수 있는 도발 콤보도 상당수 있다.

■ 지쿠로(↘B) ⇨ 시시키리(A) ⇨ 하지키렌고쿠(←K(B))

만지아구라(B+K)

극악의 에너지 회복기. 철권 2, 3에서도 등장했던 기술로 레버를 중립으로 하면 상당히 빠른 속도로 에너지를 회복한다. 또한 상대가 가까이 오면 '센가쿠쿠우부(만지아구라 중 ← or →)으로 상대의 배후에 나타날 수도 있고 G버튼을 누르는 것으로 정면에 나타날 수도 있다. 원거리에서 대치 상태라면 꼭 에너지 회복을 하자.

우레니아시(↓A+K)

옛 기억의 주마등처럼

가드불능의 자살기. '도저히 저런 지저분한 녀석과는 싸울 수 없다'라는 생각이 들거나 소울 칼리버라는 게임에 회의가 느껴질 때 사용하자. 약간 실용적인 사용 방법은 '휴가호우(↗K)' 후 공중 콤보로 자살을 시도하는 것.

마도이나시(→→A+K)

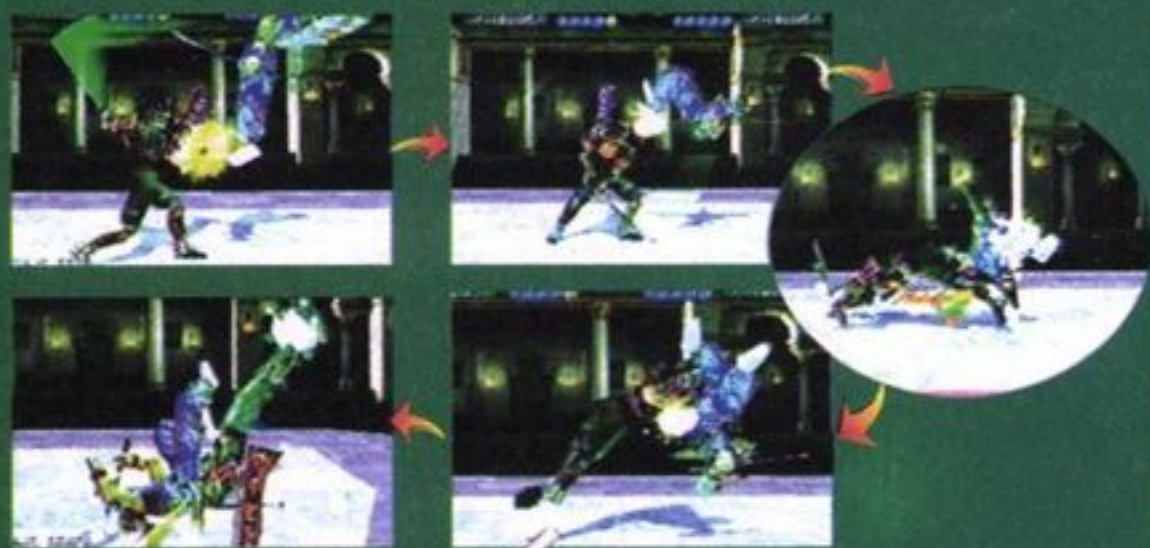
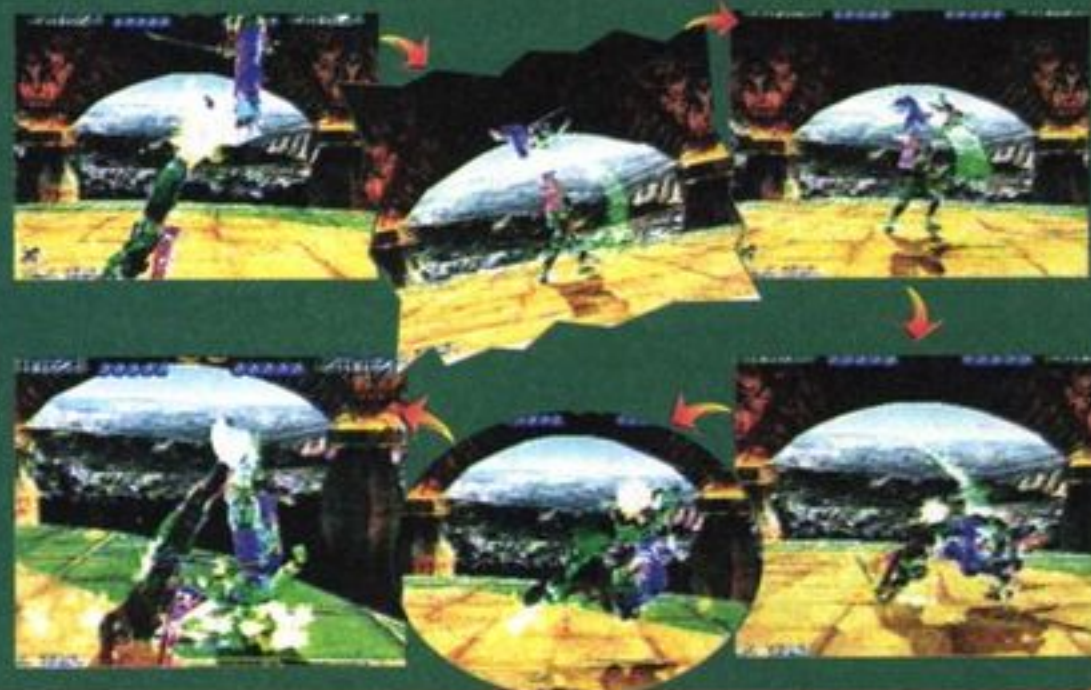
요시미츠 자살 시리즈의 최강 버전. 163이라는 무시무시한 대미지를 상대에게 입히고 자신도 130정도의 대미지를 입는다. 마무리 동반 자살로 더블 K.O를 노릴 수 있지만 실패하면 끝장이다. 상대방에게 돌이킬 수 없는 패배감을 안겨주고 싶을 때 사용하자.

난보우아구리오토시(↓↙←A+B)

나라를 위해서

'링을 등지고 있을 때 요시미츠는 강해진다'라는 옛말이 생각나는 기술. 대미지 자체도 70으로 상당하지만 링을 등지고 있을 때 사용하면 상대와 동반 자살을 한다. 적장을 껴안고 물에 뛰어들어서 한 많은 삶을 마감한 논개처럼 상대를…

마지막의 '하지키렌고쿠'는 상대방의 움직임을 본 후 3단계 중 적절히 선택해서 사용해야 한다.

■ 지쿠로(↘B) ⇨ 히사메(B) ⇨ 쿠사나기호우(←→B+K A+B K)

■ 휴가호우(↗K) ⇨ 히사메(B) ⇨ 히사메(B) ⇨ 쿠사나기호우(←→B+K A+B K)

킬릭

주인공급 캐릭터치고는 다른 게임의 주인공 캐릭터들과 비교해 그다지 밸런스가 잡혀있는 편은 아니다. 일단 다른 캐릭터들과 달리 기본 횡베기가 횡이동하는 상대를 막지 못한다는 단점이 있는데다가, 봉을 사용해서 그런지 기본적인 공격들의 발동속도가 꽤 느린 편에 속해 쓸만한 견제기가 없다. 결국 끊임없이 움직이며 거리를 맞추고 기회를 엿보아야 하는 캐릭터. 그나마 빠른 속도를 자랑하는 속습곤(aA)과 중거리 견제기로서 유용한 백택천(→B), 중천(→A+B), 기갈(→A+K) 등으로 기회를 만들어야 한다. 공격적인 상대에게는 형고소(↘AA)가 주효하며 기본기인 휘소곤(G↘ or ↑ or ↗ 착지하며 A)도 의외로 쓸만하다. 킬릭은 요시미츠나 아더와 같이 우수한 성능의 기술이 없기 때문에 경험치와 노련미가 필요한 캐릭터인 만큼 빠른 승부는 어울리지 않을 것이다.

기술 설명

앙주곤(↘B)

O어디, 덤벼보시지

O무정하게 패줄테니까

전·후·수직 어느 방향으로든 사용할 수 있는 기본기이지만 뒤로 점프하며 사용하는 것이 효과적이다. 공격 발동이 느린 단점을 커버하기 위하여 거리를 버는 동시에 덤벼 들어오는 상대를 제압하는데 쓸만하다. 물론 상대가 공격해 들어올 것을 예상해야 한다.

휘소곤(G↘ or ↑ or ↗ (착지하며) A)

O점프공격, 중단인가?

O천만의 말씀, 하단이다

심리전에 사용하기 좋은 기본기. 착지하며 상대를 쓰러뜨리는 하단 공격이 나가기 때문에 상대가 쉽게 가드할 수 없다. 게다가 상대를 쓰러뜨린다면 기본기 낙습곤(B)이 추가공격으로 들어간다. 남발하여 상대가 휘소곤을 예상하고 있다면 중단공격인 우천곤(G↘ or ↑or ↗ 착지하며 B)과 섞어서 사용하자.

속습곤(aA)

따닥!

킬릭이 지닌 공격들 중에서 거의 유일하게 부담없이 쓸 수 있는 근거리 견제 기술. 상단이지만 기술이 매우 빠르고 허점도 적기 때문에 능숙하게 사용하는 것이 중요하다. 게다가 상대가 카운터로 공격을 맞은 경우에는 주천(aAB)을 사용할 수 있다. 공격 이후에 딜레이를 노리는 상대방에게 사용하기 좋은데다가 상대가 속습곤을 막거나 맞는다면 킬릭은 유리한 거리에서 공격의 우선권을 지니게 된다.

찰통천(aB)

O빠지면서 공격을 회피하고

O역습을 가한다

아더가 지니고 있는 것과 비슷한 성능을 지닌 회피 공격(물론 리치와

위력, 성능은 아더에 비해 월등히 떨어지지만…). 근거리에서 접전이 벌어진 직후에 상대의 공격을 유도하여 사용하면 효과적이다. 기본적으로 왼쪽으로 빠져서 회피한 뒤에 역습을 하기 때문에 왼쪽으로 이동한 후 사용하면 회피 효과를 극대화시킬 수 있다.

풍후(→AAA)

첫공격이 카운터인 경우 마지막 공격까지 맞는다

속습곤 이외에 쓸만한 견제기가 있다면 랑구곤(→A)을 들 수 있다. 역시 상단이지만 공격의 발생이 그나마 킬릭의 기술들 중에서 매우 빠른 편에 속하며 랑구곤 1격이 카운터 히트하면 풍후까지 모두 히트한다. 공격을 2단에서 멈추고 잡기를 사용하거나 개삼보(↘A+B)나 봉삼보(↙A+B) 등의 하단 판정의 타격잡기, 혹은 중하단 기술들을 사용하면 꽤 쓸만하다. 게다가 공중콤보에 사용할 수 있는 몇 안되는 킬릭의 연속공격에 해당한다.

추성(←(B))

상단 공격을 피하면서

내지른다. 으쌰~

넘자곤(←B)의 커맨드에서 B버튼을 누르고 있으면 기술이 추성으로 변화한다. 공격 발동 속도와 딜레이 등에서 그리 큰 차이는 없는데에 비해 대미지가 높기 때문에 넘자곤 보다는 추성을 사용하는 것이 이익이다. 기술 자체가 워낙 직선적이라서 아주 작은 이동에도 약점을 잡힌다는 문제가 있긴 하지만 중거리에서 상대의 공격이 실패했을 경우의 딜레이를 잡아 역습하는데 용이하며, 낮은 자세에서 공격이 나가기 때문에 타점 높은 상단 공격을 피하면서 상대에게 중단 공격을 하는데에도 쓸만하다. 물론 공격이 실패하거나 빗나가는 경우에는 위험을 감수해야 하기 때문에 남발은 금물.

결천(bK)과 시천(kB)

○상단과 하단을 동시에 공격하는 시천

○시천인줄 알았지? 상단과 중단을 동시 공격하는 결천

결천은 bK의 슬라이드 입력으로 나가는 상단·중단 동시 공격 기술이며, 시천은 kB의 슬라이드 입력으로 나가는 상단·하단 동시 공격 기술. 때에 따라 적절히 섞어 사용하면 상대를 농락하기 쉬워진다. 그러나 역시 발동속도가 빠른 편은 아니기 때문에 속습곤이나 랑구곤 등으로 견제를 하여 거리를 번 후에 사용하는 것이 안전하다.

치상축(↘K)과 게시축(→K)

워낙 괴물같은 발차기이긴 하지만 황성경과 비교해 본다면 킬릭의 발차기는 민망할 정도로 밋밋하다. 리치, 발동속도, 위력…. 심지어는 타점조차 문제가 많기 때문에 정작 발차기가 이용되어야 하는 근거리 접전에서는 발차기 한번 내뻗기 힘들다. 그 중에서 그나마 쓸만한 것은 리치는 엄청 짧지만 발생이 빠르고 돌격해오는 상대를 저지하기에 좋은 치상축(↘K)과 위력은 약하지만 리치와 판정이 좋은 게시축(→K). 황성경은 발로만 싸울 수 있다는 것을 생각해 본다면 킬릭의 발차기들은 정말로 '보조적'으로 사용되어야 한다. 시간을 벌거나 상대의 맹공을 일단 끊고 볼 필요가 있을 때 사용하자.

하단을 피하면서 공격하는 치상축

그나마 봐줄 만한 게시축

장천(←kB)

○공격을 튕겨내고

반격!

진장축(←K)이라는 올려차기 이후에 봉으로 찌르는 중상 판정의 기술. 장천 기술 중에서 진장축에 해당하는 부분이 횡공격을 튕겨내는 특성을 갖고 있다. 따라서 횡공격에 장천으로 대응한다면 마치 반격기와도 같은 효과를 볼 수 있다.

봉명(A+B)

멸법곤을 회전시키는 봉 돌리기 기술. 뜬금없이 이 기술만 쓰는 경우에는 상대에게 맞아죽기 딱 좋지만 근거리에서 상대와 근접해 있는 경우엔 강력한 방어 능력을 보여준다. 판정이 좋기 때문에 상대에게 공격을 가한 후 봉명으로 상대의 반격을 봉쇄한 이후에 빠져나가는 전법을 사용할 수 있다.

근거리 접전 이후 봉명으로 수비

중천(→A+B)과 기갈(→A+K)

중천

기갈

중천(→A+B)은 중단을 5번 찌르고, 기갈(→A+K)은 제자리에서 6번 상단 공격을 한다는 점을 제외하고는 이 두 기술은 비슷하다. 봉을 사용하여 중거리 정도에서 상대를 견제하는 데에 좋은 위력을 보여준다. 다만 중천은 5번 찌르면서 중단공격 대신에 앞으로 조금씩 전진하기 때문에 기갈보다 약간 느리다. 기갈은 모두 상단공격이지만 상대에게 가드 임팩트를 당할 위험이 없다.

개삼보(↘A+B)와 봉삼보(↙A+B)

고자로 만들어주마

봉삼보는 내던진다

개삼보는 다리를 벌린 뒤에 올려치고, 봉삼보는 다리를 벌린 뒤에 들어올려 내던진다는 점을 제외하고는 두 기술은 본질적으로 똑같다. 하단으로 시작되는 타격잡기라는 것은 커다란 이점이다. 그러나 발동이 느리다는 것이 역시 부담이라면 부담인데, 근접전에서 상대에게 기세의 우위를 장악한 이후에는 별 무리없이 사용할 수 있을 것이다.

봉전이(←B+K)

뒤로 회피를 한 뒤에 빠른 속도로 하단을 찌른다. 하단이 약한 킬릭에게 그나마 한가닥 위안이 되는 기술. 몸을 뒤로 빼는 폭이 크지는 않지만 하단을 피할 수 있다는 장점이 있다. 발동 속도가 빠르고 공격을 한 이후에 다시 뒤로 빠지기 때문에 보통 하단 기술로 사용해도 무리가 없는 쓸만한 기술.

공격을 피하고

하단을 찌른다

추천 연속기

킬릭은 띄운 뒤에 쓸만한 연속기가 없다. 띄우기 기술인 추봉(↘B)과 칠천곤(일어서며 B)은 상대를 띄우는 높이가 낮은 데다가 사용 후의 딜레이가 크다. 공중의 상대를 살살 띄워가면서 콤보를 넣을 수 있는 기술들이 없다는 것 역시 설상가상. 기본적으로 추봉으로 띄운 다음에 들어가는 콤보는 칠천곤 후에도 동일하게 사용할 수 있다.

■ 추봉(↘B) ⇨ 연폭곤(BB)

정말로 조악하기 그지없는 공중콤보. 이런 콤보를 싣는다는 것을 본다면 킬릭이 얼마나 공중콤보에 약한지 짐작할만할 것이다. 기본적으로 상대가 곧장 일어나지 않는다면 채아(↘A+K)나 봉삼보(↗A+B) 혹은 개삼보(↘A+B) 등으로 쓰러진 상대에게 다운공격을 넣을 수 있다.

띄우고

연폭곤

다운 공격으로 채아

■ 추봉(↘B) ⇨ 풍후(→AAA)

■ 추봉(↘B) ⇨ 계월축(←B+K)

■ 추봉(↘B) ⇨ 주천(αAB)

아스타로스나 나이트메어 등 덩치가 큰 캐릭터들은 특별한 조건없이 사용할 수 있지만 경량급이나 보통의 캐릭터들에게는 추봉을 약간 멀리서 맞추거나 측면에서 띄운 이후에야 가능하다.

띄우고

주천 1, 2격

주천 3격

소피티아

사용하는 검과 방패를 보면 리치가 꽤나 짧을 것 같은데도 실제로는 소피티아는 대전 중에 큰 불편을 느끼지 않는다(나이트메어나 아스타로스처럼 원체 무기가 긴 캐릭터들을 뺀다면). 「소울 엣지」에서 사용하였던 기술들을 베이스로 상단, 중단, 하단의 기술들이 모든 안정적인 형태를 취하고 있다. 특히 그레이스 헤븐(↘B)을 비롯하여 스워드 커터랙트(←←B), 엔젤 퓨리파이 등 수많은 띄우기 기술들을 가지고 있으며, 공중콤보를 마무리하는데 의외로 엔젤 스트라이크(↓↘→ B)가 차지하는 비중이 높다. 콤보가 아주 많은 캐릭터에 해당하니까 스스로 콤보들을 만드는 재미도 쏠쏠할 것이다.

기술 설명

슬라이드 토네이도(AK)

횡베기 공격 이후에 아주 빠른 속도의 하단 발차기인 토네이도 로우 킥이 나간다. 기술이 나올 것을 알고 있다면 막기 어려운 편은 아니지만 문제는 급박한 대전 중에 이 기술이 나온다면 결코 막는 것이 만만하지는 않을 것이라는 점이다.

얍삽한 하단발차기

엔젤 새틀라이트(↗AA)

첫 공격이 발동시간이 약간 느리다는 단점이 있지만 상대를 완전히 쓰러뜨리기 때문에 반드시 두 번째 공격도 함께 들어간다.

쓰러뜨린 뒤

승룡검! (??)

엔젤 퍼니셔(↘A)

횡이동하는 상대를 잡기에 좋은 횡베기 계통의 공격인데다가 발동속도, 판정도 괜찮고 기술 타격 판정도 중단인 기술이다. 이정도면 당연히 성능이 좋은 기술이라고 할 수 있다. 게다가 앞으로 전진하는 폭이 그리 짧지 않기 때문에 리치도 긴 편이다. 기본적인 공격들을 맞고 거리가 조금 멀어진 상대를 다시 견제하는데 좋은 기술.

엔젤 포스(→→A)

모든 면에서 엔젤 퍼니셔(↘A)의 강화판 정도로 보면 되는 기술이다.

엔젤 카타르시스(←(A))

A버튼을 유지하는 홀드입력이 가능한 기술. 한바퀴 돌면서 횡베기를 내는데 기술 자체는 상단이지만 발동속도와 판정이 좋은 편이다. 그리고 여기에서 파생되는 카타르시스 샤워(←(A)B)와 카타르시스 스트림(←(A)A)은 각각 상중과 상하의 판정을 갖고 있기 때문에 이지선다용 기술로 쓸만하다. 카타르시스 스트림은 또 카타르시스 새틀라이트(←(A)AA)로 파생되는데 하단 공격이 맞는다면 반드시 마지막 공격도 맞는다는 장점이 있다. A버튼을 완전히 유지한 홀드입력 엔젤 카타르시스에 상대가 맞으면 반드시 잡기로 연결할 수 있다.

●완전히 홀드를 유지한 공격에 맞으면

반드시 잡기에 걸린다

실드 탭(→A)

방패로 툭! 건드리는 기술. 상단이지만 발동이 빠르기 때문에 견제기로 사용하기 좋다. 게다가 보이는 것보다 리치도 있기 때문에 근거리 접전을 유리하게 이끄는데 반드시 필요한 기술 중 하나이다.

스워드 커터렉트(←←B)

소피티아의 수많은 띄우기 기술 중의 하나이다. 띄우는 능력은 리프라이설 엔젤(→→B+K AB)이나 엔젤 퓨리파이(→→B) 보다 약하지만 백대시중, 그리고 뒤방향(대각선 방향도 모두 포함)으로 이동 중에 나온다는 특징때문에 상대의 공격을 재빨리 피하고 띄우는 것이 가능하다.

퀵 스트라이크(→B)

엔젤 스트라이크의 마이너 다운 판정도로 이해하면 될 것이다. 전방 직선으로 칼을 찔러내며 리치도 좋다. 콤보 중에 사용하면 상대를 띄우는 기능이 있기 때문에 유용하다.

헤븐스 게이트(←←aB)

●상단 공격을 피하고

●그대로 게 올린다! 빡사!

발동하기까지 약간의 시간이 걸리는 가드불능 기술이긴 하지만 역시 상대를 엄청나게 높이 띄우기 때문에 온갖 종류의 콤보란 콤보는 모두 추가타로 사용할 수 있다. 기술이 발동될 때 약간 뒤로 빠지면서 몸을 앞으로 팍~ 숙이기 때문에 상단 공격을 회피하는 기능이 있다. 게다가 언제든지 필요할 때에는 G버튼으로 캔슬할 수 있는 것도 장점이라면 장점.

엔젤 퓨리파이(→→B)

소피티아의 주력 띄우기 기술. 발동 속도가 빠르고 판정이 강하다는 장점 외에도 상대를 꽤 높이 띄우기 때문에 온갖 종류의 콤보를 가능하게 해준다. →→ 커맨드가 사용되는 기술의 특징은 그 레버를 어떻게 입력하는가에 따라 거리를 조절할 수 있다는 점. 엔젤 퓨리파이도 마찬가지로 레버를 길게 입력하는 부분을 오래 유지시켜 줌으로서 사정거리를 늘릴 수 있다.

홀리 리프트 킥(→→K)

엔젤 퓨리파이를 때린 후에

더욱 높이 띄워라! 홀리 리프트 킥이 어디다!

소피티아의 발차기는 다른 캐릭터들과는 달리 공격 보조용 기술로서의 성격보다는 뚜렷하게 띄우기로서의 성격이 강하다. 홀리 리프트 킥은 엄청난 각도로 올려치는 기술. 이 기술 자체로도 콤보를 사용할 수 있지만 엔젤 퓨리파이(→→B) 후에 타점을 높게 홀리 리프트 킥을 맞추면 상대의 높이와 체공시간을 더욱 늘릴 수 있기 때문에 꽤 쓸만한 콤보들을 만들어낼 수 있다. 특히 이렇게 만들어진 콤보들은 다운 공격이나 불안정한 바운드 콤보들과는 달리 확실하다는 장점이 있다는 것을 생각해보면 엔젤 퓨리파이 홀리 리프티 킥은 반드시 익혀야 할 연속공격이다.

홀리 토우 킥(←←K)

홀리 리프트 킥(→→K)과 함께 소피티아의 양대 빤스 보여주기 기술. 그러나 홀리 리프트 킥과는 달리 토우 킥에 맞은 상대는 멋들어지게 공중제비를 하며 쓰러질 뿐 콤보를 넣을 수는 없다. 하지만 이 기술 역시 엔젤 퓨리파이 이후에 연결하여 사용함으로써 몇 가지 쓸만한 콤보를 만들어내는데 일조한다.

리프라이얼 엔젤(→→B+K AB)

이 높이를 보라!

소피티아의 띄우기 기술 중에서 가장 커다란 대미지와 가장 뛰어난 높이를 자랑하는 기술. 문제는 공격들을 맞추기가 힘들다는 것이다. 일단 첫 번째 방패 돌격이 카운터로 맞는 경우에는 나머지 두 번의 공격이 모두 들어가지만 중도에 막히는 경우가 태반이다. 그러나 일단 띄우기에 성공할 경우에는 이 기술 자체의 대미지가 워낙 높기 때문에 이후에 아주 간단한 공중콤보를 넣는다고 해도 무서운 위력을 자랑한다.

엔젤 스트라이크(↓↘→B) & 페인풀 페이트 (엔젤 스트라이크 히트 시 ←)

엔젤 스트라이크는 엔젤 스텝(↓↘→)에서 파생되는 일련의 기술들 중에서 가장 쓸만한 것이다. 기어 들어가는 폭이 매우 넓기 때문에 아주 긴 리치를 자랑하는 기술이며 원거리에서 상대를 견제하는데 무리가 없을 정도로 딜레이에 대한 부담이 적다. 엔젤 스트라이크를 지상에서 사용하는 경우에는 반드시 타격잡기인 페인풀 페이트(엔젤 스트라이크 히트 시 ←)를 사용할 수 있도록 준비하자. 입력 타이밍이 꽤 까다롭지만 일단 성공하면 상대에게 정신적 대미지를 많이 안겨 줄 수 있다. 콤보에서 사용하는 경우 마무리용으로 쓰면 된다.

깊숙이 찔러 넣고

과격하게 뽑는다

추천 연속기

소피티아는 일단 띄우기 기술의 숫자 자체도 엄청나게 많은데다가 써 主고 쉬치가 있는 공격들을 다수 겸비했기 때문에 콤보를 만들어내기가 비교적 수월하다. 역시 기술 설명에 나와있는 엔젤 퓨리파이가 주력콤보용 기술이다

■ 엔젤 퓨리파이(→→B) ⇨ 홀리 리프트 킥(→→K) ⇨ 홀리 하이 킥(K) ⇨ 리스타 새틀라이트(↓↘→A)

엔젤 퓨리파이 홀리 리프트 킥으로 시작하는 콤보 시리즈는 엔젤 퓨리파이를 맞은 상대를 홀리 리프트 킥의 가장 높은 타점에 히트시켜야 한다. 이후에 리스타 새틀라이트를 성공시키려면 ↓↘→ 엔젤 스텝을 빨리 입력하면 된다.

퓨리파이 / 리프트 킥 / 하이 킥 / 마무리!

■ 엔젤 퓨리파이(→→B) ⇨ 홀리 토우 킥(←←K) ⇨ 홀리 리프트 킥(→→K) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

이 콤보의 경우에는 홀리 토우 킥을 우선 최대한 빨리 집어넣은 뒤에 다시 최대한 빠르게 홀리 리프트 킥을 집어넣는 과정이 관건이다. 나머지 엔젤 스트라이크 부분은 비교적 넣기 쉬운 편.

띄우고 / 리프트 킥 / 마무리

■ 홀리 리프트 킥(→→K) ⇨ 스플래쉬 라운드 킥(BK) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

■ 그레이스 헤븐(↘B) ⇨ 슬라이드 플로우(AA) ⇨ 어센드 스플래쉬(BB)

■ 그레이스 헤븐(↘B) ⇨ 스플래쉬 라운드 킥(BK) ⇨ 템 힐트(→AB)

그레이스 헤븐을 너무 가까운 거리에서 맞추면 이 연속기는 들어가지 않는다. 상대와 자신 사이에 두 발자국 정도의 거리가 있을 때 맞추면 비교적 잘 들어간다.

띄우고 / 베고 치고 / 방패치기 / 마무리

■ 리프라이얼 엔젤(→→B+K AB) ⇨ 스워드 스플래쉬 플립(등을 보이고 있을 때 B) ⇨ 퀵 스트라이크(→B) ⇨ 엔젤 스트라이크(↓↘→B)

리프라이얼 엔젤 이후에 스워드 스플래쉬 플립을 높은 타점에서 맞추기만 한다면 별 무리 없이 사용이 가능한 간단한 연속기이다(그러나 리프라이얼 엔젤이 워낙 대미지가 커서…)

무지 높이 띄우고 / 찌르고 / 스트라이크! / 찌르고

아이비

언뜻 보기엔 채찍처럼 늘어나는 사복검 덕분에 원거리전, 근거리전 어느 하나 빠질 것 없이 만능의 성능을 자랑할 것처럼 보이지만 사실 아이비는 여러 가지 한계를 지니고 있다. 일단 철편처럼 늘어나는 기술들은 그 발동시간이 길고 대부분이 아주 좁은 범위의 직선적인 찌르기 공격이다. 보통 때의 아이비의 검은 소피티아의 것만큼이나 짧은데다가 소피티아에 비하면 중단 판정의 기술이라든지 리치가 긴 전진형 기술들이 매우 적다는 문제가 있다. 결국 아이비도 킬릭과 마찬가지로 캐릭터 성능보다는 플레이어의 경험과 노력이 좌우하는 캐릭터이다. 근거리 견제기술 중에서 쓸만한 것은 게이즈 나이트 스패로우(→K)와 피어풀 카드레스(↘K). 그 외에 킬릭의 봉명 기술과 비슷한 용도로 방어용으로 사용할 수 있는 기술에는 이디어트 캐프(일어서며 B+K)와 이디어트 소서(←bA) 등이 있다.

기술 설명

케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))

공중의 상대를 철편으로 잡고

땅바닥으로 끌어내린다

랑브라 시리즈에는 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))가 있다. 케이지 랑브라는 → 방향으로 레버를 입력한 뒤 B버튼을 고정하면서 ↑ 방향으로 가볍게 레버를 올리면 공중에 뜬 상대를 채찍으로 잡아서 끌어내린다. 스콰이어 케이지 랑브라의 경우, B버튼을 입력한 이후에 →레버 입력하면서 다시 B버튼을 눌러 고정시키면 공중에서 한번 공격을 한 이후에 상대를 바닥으로 끌어내린다. 랑브라 시리즈는 공격이 나가는 각도가 높아서 웬만하면 보통 지상의 공격에서 사용하기에는 무리이다.

이디어트 소서(←bA)와 스파이럴 캐스트(←bAB)

이디어트 소서(←bA)는 철편을 자신의 몸 앞에다 세 번 회전시키는 킬릭의 봉명과도 비슷한 성격의 기술이다. 검을 늘여서 돌리는 부분에 상대의 횡베기를 흘리는 판정이 존재하기 때문에 횡베기를 흘린 이후 곧장 스파이럴 캐스트를 사용함으로서 일종의 반격기와도 같은 효과를 볼 수 있다. 이것이 봉명과 비슷하다고 한 것은 상대와 아주 가까이 붙어있을 경우 이디어트 소서는 뛰어난 판정을 보여주기 때문이다.

공격을 흘리고 나서

피어풀 카드레스(↘K)

역시 킬릭과 비슷하게 마땅히 쓸만한 발차기가 없는 아이비에게 피어풀 카드레스와(↘K) 게이즈 나이트 스패로우는(→K) 고마운 기술들이다. 피어풀 카드레스는 다른 캐릭터들의 중단 발차기보다 빠른 발동 속도와 아주 적은 딜레이를 자랑한다. 게다가 K버튼을 홀드하면 템퍼멘탈 카드레스(↘(K))로 바뀌는데 이 공격이 히트하면 상대는 고통스러워하며 쓰러진다(정신건강에 좋다?).

힘을 잔뜩 주고 밟으면

맞은 사람은 고통스럽다

차머 나이트 스패로우(앉아서 ↘K)

리치가 그다지 짧은 것도 아니고 아주 팍 숙인 낮은 자세에 비하여 판정은 중단이라는 점이 쓸만하다. 앉아서 사용하는 기술이기 때문에 기습적이거나 공격적으로 사용하는 것은 무리. 그러나 돌진해 들어오는 상대를 저지하는 데에는 효과가 좋다.

소서리 오토그래프(↓A+B)

카운터로 히트하면 바운드

이처럼 잡을 수 있다

후려치듯이 내려베는 중단 기술. 리치는 별로이지만 그 부수적인 효과가 쓸만하다. 다운 공격으로도 사용할 수 있으며 카운터 히트한 경우 상대는 땅에 부딪혀 크게 튕겨오른다. 이 때 케이지 랑브라(→(B)↑) 혹은 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B)) 등으로 공중에 튕긴 상대를 끌어내릴 수 있다.

액시즈 타시트 프리티 비 시리즈

액시즈 기술. 상대를 쓰러뜨린다

홀드 최고 단계, 타시트 프리티 비 폭발!

홀드 중 레버 입력 - 센시블 프리티 비

홀드 하다가 버튼을 뗀다 - 리프 프리티 비

액시즈 계통의 기술들은 '프리티 비 액시즈(↘A+B)', '랑브라 액시즈(앉아서 ↘(A+B))'와 '아파스 액시즈(←←B+K)'가 있다. 이 액시즈 기술들은 특수 중단 판정의 기술들로 상대방의 발 밑에 검을 직선으로 길게 늘

어뜨렸다가 잡아당기면서 상대방을 넘어뜨린다. 이 액시즈 계열의 기술들을 사용하면서 A+B를 홀드하면 검에 전기 같은 것이 모이기 시작하는데 이 상태로 홀드 최고 단계까지 가면 대미지 75의 가드불능기 타시트 프리티 비가 폭발한다. 타시트 프리티 비를 위해 A+B를 홀드하고 있는 도중에 어떠한 방향이든 레버를 입력하면 기술은 하단 판정인 센시블 프리티 비로 바뀌는데 카운터 히트한 경우 상대는 쓰러진다. A+B 홀드하고 있는 도중에 버튼을 떼면 특수중단 판정의 리프 프리티 비로 기술이 바뀌며 이 기술이 아이비가 갖고있는 거의 유일한 띄우기 공격이다.

레이비너스 칸테라(→→(A+B))

○조금이라도 방심한다면

○그대로 잡기에 당한다

아이비가 갖고 있는 수많은 타격잡기 중의 하나이다. 발동이 느린 단점은 있지만 위력은 좋은 편이고 딜레이 시간도 그리 부담스러울 정도는 아니기 때문에 쓸만하다. 원거리에서는 발동되지 않지만 일단 발동이 되면 상대를 아이비의 앞으로 끌어오는데 이 때 상대가 조금만 주저해도 곧장 잡기의 희생물이 된다.

레이비너스 펠로스(→→(A+B)←)

기본적으로 레이비너스 칸테라(→→(A+B))와 같지만, 상대를 끌어온 뒤에 타격을 입혀 쓰러뜨리기 때문에 잡기를 건다든지 다른 공격을 한다는 심리전은 없지만 그대신 안전하고 확실하다.

손 바인드(→(B+K))

다른 캐릭터들의 타격잡기와 비교해볼 때 비교적 빠르고 엄청나게 긴 리치를 자랑하는 고급 기술이다. 원거리 근거리 모든 경우에 다 발동하는데 원거리에서는 철편의 형태로 칼이 뻗기 때문에 상대에게 히트되면 아이비의 바로 앞으로 상대를 끌고 온다. 근거리에서는 그냥 칼의 형태로 상대의

멀리서 때리면

바로 아이비 앞으로

가까이서 찍으면

자리를 바꾼다

배에 칼을 찌른 후에 상대와 자리를 바꾼다. 두 경우 모두 레이비너스 계열의 타격잡기처럼 상대가 조금만 당황해도 곧장 잡기로 연결할 수 있다.

이디어트 케프(일어서며 B+K)

백조의 호수인가 호두까기 인형인가?

마치 발레리나와 같은 자세로 빙글빙글 돌며 철편을 휘두른다. 리치는 그리 긴 편은 아니지만 근거리에서 상대가 깝죽거리다가는 한두방 맞기 십상일 정도로 판정이 괜찮은 편이다. 역시 이디어트 소서와 같이 방어용으로 사용하기에 좋다. 특히 볼도의 덮치는 잡기 등의 기술들을 중도에 쳐낼 수 있다.

아카시아 우로보로스(→↓↘A+K)

상단을 회피하며

우로보로스!

아이비는 이상할 정도로 위력이 높은 기술들이 많다(타시트 프리티 비 : 75, 마이트 아틀라스 : 90, 사이렌스 발 : 80). 아카시아도 대미지가 무려 94인 가드불능 기술. 이상하게도 근거리에서는 상대에게 잘 적중하지 않는다. 오히려 안전하게 멀리서 사용하는 것이 적중율도 높은 희한한 가드불능기. 점프하며 채찍을 휘두르는데 그 엄청난 리치의 360도 회전범위의 거의 전부를 아이비의 채찍이 쓸고 가기 때문에 피하기도 힘든 편이다. 게다가 나오는 것도 빠른 편. 그리고 발동 동작이 상단을 회피하는 매우 낮은 자세에서 시작되기 때문에 근거리 접전에서라도 기습적으로 사용하기에 나쁜 기술은 아니다.

ARCADE

추천 연속기

아이비는 정말 띄우기 하나만큼은 전 캐릭터들 중에서 최악이다. 리프 프리티 비 등의 띄우기는 실전에서 쉽게 성공하기 어려운 편에 속하는 데다가 기본적인 띄우기인 마리스 크리퍼(↘B) 역시 띄우는 높이, 딜레이 등에 있어서 열악하기 때문이다. 게다가 공중콤보로 사용할만한 기술들이 전무하다시피 하기 때문에 그냥 안전하게 표준형 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스퀴이어 케이지 랑브라(B→(B))를 조금 개조하여 사용하는 것이 이익이다.

■ 리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 뗌) ⇨ 나이트 스패로우(K) ⇨ 케이지 랑브라(→(B)↑나이트 스패로우 – 케이지 랑브라)

그다지 창조적인 콤보는 아니다. 일단 나이트 스패로우를 최대한 높이 맞춰야지 비교적 여유있게 케이지 랑브라를 성공시킬 수 있다.

띄우고

발차기 한방

잡았다

■ 리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 뗌) ⇨ 나이트 스패로우(K) ⇨ 스퀴어어 케이지 랑브라(B→(B))

역시 기본적으로 위의 콤보와 동일하다.

한 대 치고

잡은 뒤

쾅당

타키

짧다. 확실히 짧다. 단발기술들의 리치는 보고 있노라면 스머프를 연상하게 할 정도다. 그러나 다행히도 다수의 연속기술들을 가지고 있는 데다가 하나같이 빠르고 전진의 폭이 넓어서 불리한 싸움을 할 필요는 없다. 오히려 여기에 따른 장점도 많이 있다. 예를 들어 나이트메어를 상대하는데 길릭 사용자들은 고생 좀 해야 하겠지만, 타키의 경우 그렇게 엄청난 리치의 차이가 남에도 불구하고 풍부한 이동기술과 빠른 이동속도, 다양하고 재빠른 공격들로 나이트메어의 딜레이를 공략할 수 있다. 중거리의 이점을 내주지 않으면서 끊임없이 괴롭혀 준다면 나이트메어를 요리하는데 최적일 수도 있다는 생각이 든다. 연속기 중에서도 특히 십자조(BA(K))가 첫 공격의 발생 속도가 매우 빠르다. 세화우(A+B)와 풍차(B+K) 등의 이동기술들과 더불어 특수자세인 숙(↓↙←)에서 파생되는 공격들은 타키에게 닌자답게 다양하고도 상대하기 까다로운 전술들을 가능하게 한다.

기술 설명

주자(A→)

베어라 멸귀환, 열귀환!

평소에는 등의 검 한자루만을 사용하지만 주자는 나머지 한자루도 사용한다. 이 허리에서 발도하여 베는 검의 속도가 매우 빠르기 때문에 리치는 짧아도 근거리에서 상대의 돌격을 막거나 견제할 때 사용하기 좋다. 주의할 것은 →A의 커맨드와 A→은 분명히 다르다는 것. 차이를 확실히 익혀두자.

롱~숙(←A)

하단을 베고

숙의 자세로

기영숙 등으로 연결하자

숙의 자세로 전환되는 기술이다. 하단베기에서부터 파생되기 때문에 기본적으로 상단 회피가 용이하다는 이점이 있다. 또 숙의 자세로 전환한 후에 상대와의 거리가 가깝기 때문에 기영숙(숙 중 ↓K) 등 재빠른 기술들로 상대를 기습하기에도 좋다.

음인(←←A)

상대가 공격을 막으면

숙의 자세로 전환, 혼란을 노리자

회전하면서 상단을 베는 기술. 공격 종료 후에 역시 상대와 엇갈린 위치로 이동하기 때문에 쉽사리 반격받지 않는다는 이점이 있다. 이 이점을 십분 활용하여 풍차 등의 이동기로 접근하거나 숙의 자세로 전환, 기회를 노릴 수 있다.

황영수(일어서며 AAA)

역시 이 기술도 허리 뒤에 있는 멸귀환을 뽑는 기술이다. 기술이 딜레이가 크지만 마지막 공격을 상대가 막는다면 역시 큰 폭으로 축이 어긋나기 때문에 반격의 걱정은 거의 없다.

십자(BA)

자, 보라, 세로 한획~

가로 한획, 십자 맺자?

타키가 가지고 있는 여러 연속공격들 중에서 발동속도가 거의 최고로 빠르다. 기본 형태인 십자(BA)는 중상의 판정. 이 기본 형태에서 '십자조(BA(K))', '영십자(BAA)', '십자가(BA→K)', '십자 ~ 숙(BA A)', '십자세화(BA A+B or ↑A+B or ↓A+B)' 등 수많은 기술들이 파생되는데 하나같이 쓸만한 것들이다. 특히 발동속도가 빠르다는 것은 상대의 돌진을 저지하거나(나이트메어의 미치광이 연속공격. 아는 사람은 이거 무서운 줄 다 안다) 사소한 딜레이 시간조차 반격할 수 있다는 뜻이 된다. 치고 빠지는 공격의 핵심이 될만한 기술.

무영수(↓BA)

역시 두 번째 공격에 멸귀환을 사용하는 공격. 기술명 중에서 끝이 '수'로 끝나는 기술들은 모두 이 계열의 기술들이다.

언제 봐도 멋있는 멸귀환 공격

철포구(→→B)

돌진하여 검을 상대의 배에 꽂는다. 딜레이에 대한 부담은 있지만 순간적인 기습이라든지 중거리에서의 돌진 등에 사용할만하다. 말하자면 소피티아의 엔젤 스트라이크에 해당하는 기술.

철(←←B)

장풍!

장풍을 쏘듯 힘차게 장격을 가하는 기술. 백대시(←←) 뿐만이 아니라 ← 방향으로 이동하는 중에도 나오는 기술이기 때문에 아슬아슬한 위치에서 상대의 공격을 피하고 역습을 가하기에 좋은 기술이다.

질공멸살(↘KKK)

황성경만큼 강하고 효과적이지는 못하지만 타키도 나름대로 강한 발기술들을 갖고 있다. 중단 하단과 상단이 중간중간에 섞여 있는 기술들이 많기 때문에 견제용으로도, 공격용으로도 효과적. 그 중에서도 질공멸살은 빠른

공격과 긴리치뿐만이 아니라 막히더라도 반격의 위험이 없는 좋은 기술이다. 다만 중도에 가드 임팩트를 당할 위험은 있다.

풍차(B+K)와 세화(세화)

상단과 일부중단을 회피하는 풍차

○초강력 문썰트 세화

풍차와 세화는 타키가 가지고 있는 두 가지 이동기술이다. 풍차는 B+K로 사용하는 기본적인 형태가 있으며 앞으로 구르면서 타점이 높은 기술들을 회피한다. 풍차에 ↑ or ↓ 의 레버입력이 들어가는 경우 횡방향으로 구르는데 이것은 따로 '왜차'라고 부른다. 풍차에서 파생되는 기술에는 '차영수(B+K A)', '질풍차(B+K B)', '뇌운차(B+K BB)', '용권차(B+K BK)', '뇌명차(B+K BBB)', '풍참차(B+K BKB)'등이 있는데, 놀라운 것은 '질살 풍차(↘K B+K)'와 같이 중간에 풍차가 들어가 있는 기술들은 모두 풍차 파생 기술들까지 연결이 가능하다. 세화 역시 ↑ or ↓ 레버 입력으로 축을 비트는 것이 가능하다.

식요탄(←B+K)

상대를 무지 높이 띄우는 하단 판정의 기술. 타키의 공중콤보를 위한 주력기술이다.

라이트닝~~

발동이 약간 느린 것이 아쉽지만 하단판정이라는 것은 심리전에서 유용하게 쓰일 수 있다는 뜻. '난파식요(AB←B+K)'라는 기술의 모습으로 횡베기, 종베기, 연속기 이후에 곧장 사용할 수 있다. 또 '식영수(←B+K A)'는 식요탄을 캔슬하고 멸귀환을 사용하는 상단베기 기술. 원래 캔슬이 본 용도이긴 하지만, A를 입력하는 타이밍을 조절하여 식요탄 공격판정이 나온 이후에도 사용할 수 있다.

숙(↓/←)

타키의 특수자세. 커맨드를 입력하면 아더의 이아이(거합)와도 비슷한 공격자세를 취한다. 이 상태에서 '숙영수(숙 중 ←A)', '풍숙(숙 중 A)', '정혼숙(숙 중 B)', '기영숙(숙 중 ↓K)', '황신숙(숙 중 A+B)' 등등의 공격이 나오는데 이중 특히 쓸만한 것이 풍숙과 기영숙, 정혼숙, 그리고 숙구이다. 풍숙은 상대가 가드한 이후에도 반격의 위험이 적으며, 기영숙은 기습적인 하단, 정혼숙은 발동이 빠른 중단공격이다. 숙구는 숙의 자세 중에서 → 레버 입력으로 나오는 낮은 자세의 돌진이며 레버 조작여하에 따라 그 거리를 조절할 수 있다. 숙의 자세를 잡으면 횡베기, 상단공격들을 회피할 수 있는데 숙구 역시 상단 공격들보다 낮게 앞으로 달려간다. 숙영수를 제외한 모든 숙 파생 기술들은 숙구 중에도 사용이 가능하다.

○이것이 숙

○하단 판정의 기영숙

○돌진! 숙구

추천 연속기

타키는 기본 띄우기인 '양익(↘B)', 상대가 배후에 있을 때 나가는 '특수 봉주(등을 보이고 있을 때 B+K)', 그리고 '식요탄(←B+K)' 이렇게 세 가지 정도의 띄우기를 갖고 있다. 이 중에서 콤보를 넣기 가장 쉽지만 그 대신 사용할 기회가 적은 것은 봉주이며 양익은 많이 사용하게 될 기술인데 반해서 띄우는 높이가 낮기 때문에 콤보를 넣기가 좀 까다로운 편이고, 식요탄은 띄우는 높이가 엄청난 대신에 위치와 타이밍 등이 애매한 단점이 있다. 어쨌든 같은 연속기술들은 어느 것을 쓰든지 다 그게 그거일 정도로 콤보에 넣기가 쉽다.

■ 봉주(등을 보이고 있을 때 B+K) ⇨ 주(K) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 질공검살(↘KKK)

봉주를 맞추면 상대는 땅에 크게 튕긴다. 이때 K를 높은 타점에서 맞추면 상대가 높이 떠오르는데 영지치를 조금 일찍 집어넣는 듯한 느낌으로 사용하면 나머지는 무리가 없을 것이다.

■ 봉주(등을 보이고 있을 때 B+K) ⇨ 주(K) 천주(←K) ⇨ 조정벌(BBB)

역시 위의 연속기와 같은 요령. 조정벌의 타이밍만 조금 신경쓰면 쉽다.

■ 양익(↘B) ⇨ 열벌(A) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 질공검살(↘KKK)

소울 칼리버에서 발견한 이상한 현상이 하나 있는데 ↘B 계열의 띄우기 기술은 너무 가까이에서 맞으면 제대로된 높이가 나오지 않는다는 것이다. 그래서 언제나 중거리보다는 조금 가까운 거리에서 맞춰야 카운터가 아니라도 제대로된 콤보를 넣을 수 있다. 위의 콤보는 완전히 접근하여 카운터로 띄운 경우에 들어간다.

■ 양익(↘B) ⇨ 열벌(A) ⇨ 영지치(←B) ⇨ 조골파(ABK)

여기서부터 양익이 들어가는 모든 콤보는 양익을 중거리 정도에서 맞춘 후의 경우이다.

■ 앙익(↘B) ⇨ 열조(AA) ⇨ 철포구(→→B)

■ 앙익(↘B) ⇨ 연주(KK) ⇨ 질공감살(↘KKK)

■ 식요탄(←B+K) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 조정별(BBB)

식요탄으로 띄운 후에 류인을 맞출 때에는 되도록 오른방향으로 횡이동 한 후에 사용하는 것이 성공률이 높다. 식요탄에서부터 나올 수 있는 공중콤보는 다양하지만 매우 불안정하다.

조정별

되도록 오른쪽 횡이동

류인

■ 앙익(↘B) ⇨ 연주(KK) ⇨ 격주(↓KK)

■ 식요탄(←B+K) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 주(K) ⇨ 삼연주(KKK)

삼연주

주

맥시

맥시는 그야말로 변칙플레이의 화신이다. 확연하게 구분되지도 않는 자잘한 쌍절곤의 동작 하나하나마다 기술의 분기점과 파생점이 숨어 있으며, 다른 캐릭터들과 비교했을 때 눈에 띄게 빠른 이동속도와 움직임을 지니고 있다. 비교적 직선적이고 그나마 예측하기 쉬운 직선적인 무기가 아니라 초근거리 접전에서 정신없이 치고 빠지는 원형적인 무기인 쌍절곤을 봐도 그렇다. 맥시는 제대로 키우기에는 철권의 에디 고도보다 어려운 캐릭터이다. 기본 자세인 '계양' 을 비롯하여 '천추', '녹존', '옥충', '문곡', '거문'의 6가지 자세가 어느 기술에서 어떻게 나와야 하는지를 반드시 외워둘 필요가 있으며, 이런 자세들에서 파생된 기술들이 어떻게 또다른 자세들과 연결이 되는지 그 흐름표 전체를 이해해야 한다.

기술 설명

계폐(AA)

계폐

○문곡세를 거쳐서

○가비룡

두 번의 횡베기로 리치는 짧은 편이지만 발동속도가 빠르며 간단하게 문곡세에서 나오는 기술들을 연속공격으로 사용할 수 있다는 것이 큰 장점. 문곡·가비룡(문곡세 중 KK)은 하단이 맞은 경우 반드시 중단공격이 맞기 때문에 꽤 좋은 기술이다. 보통 기술 커맨드를 입력하는 식으로 AAKK 를 입력하면 문곡·가비룡으로 이어진다.

염심연(←←A)

히트시 상대를 쓰러뜨릴 수는 없으나 그대신 공격을 이끌어나가기가 수월해진다. 기습적인 하단공격으로 사용하면 좋다.

황파폐(→→A)

전진하며 상대를 크게 후려치는 기술. 속도와 위력에 비해서 딜레와 위험부담이 적기 때문에 꽤 쓸만하다.

가아룡(↓KK)

이런 발차기에서

연속으로 하단후리기

승좌(↓K)라는 초압삽 견제용 발차기에서 이어지는 공격. 하단후리기 등의 기술을 사용한 뒤에 레버를 중립으로 두고 K를 누르면 썸머솔트 킥인 계양·구항룡(일어서며 K)이 나간다. 하하 판정의 이 기술과 동작이 유사한 계쾌룡(↓KB)과 섞어서 사용하면 좋다.

장식개·광질풍(→→K)

상단 판정이지만 빠르고 강력한 날아차기이다. 철권 3에서 →→→ LK의 근거리 입력을 위해 고된 수련을 한 분들이 이 기술을 본다면 허탈하지 않을까?

범형락(kB), 계문반(kBA)과 가도범형(kB(K))

범형락

○계문반. 하단을 후린다

가도범형. 이쪽은 변대로 중단

이런 식으로 8번이나 돌린 다음에

날려버린다!

계문반과 가도범형은 모두 범형락의 파생기술. 좀 느린 감은 있지만 쓸만한 발차기인 범형락에서 A를 누르면 상대를 쓰러뜨리는 하단 쌍절곤이 나오며 K를 누르면 상대를 땅에 튕기게 만드는 중단 내려차기가 나온다. 문제는 이 두 기술을 구분하기가 꽤 어렵다는 점. 결국 상대방에게는 좀 짜증나는 이지선다가 될 수 있다. 가도범형의 경우 마지막 발차기에 홀드를 걸어 딜레이를 줄 수 있다.

보성・천개시도패(B+K BBBA)

킬럭의 봉명, 아이비의 이디어트 소서와 같은 계열의 기술. 상대의 돌진을 막거나 근거리 견제기로 사용하는데에 유용하다. 다만 마지막 일격을 사용하기 위해 A를 입력해야 하는 타이밍이 엄청나게 까다롭다. B를 연타하다가 맥시의 팔에 모이는 전기(?) 혹은 맥시의 다리의 변화를 보면서 타이밍을 익혀 A를 누르는 것이 그나마 좋은 방법.

천주・계락일(천주세 중 KA)과 천주・도회룡(천주세 중 K(K))

계패룡

천주세

천주・계락일

천추세 중에 나가는 계문반과 가도범형이라고 보면 된다. 쉽게 천추의 자세를 잡기 위해서는 기본기 면탄(B) 혹은 계패룡(↓KB)을 이용하는 것이 좋다. 역시, 마치 하나의 커맨드인 것처럼 타이밍을 맞춰서 ↓KBKA 혹은 ↓KBK(K)를 입력해주면 된다.

옥충・기해적(옥충세 중 KK)

백범패

옥충세

하단

상단

옥충세에서 나가는 하상 판정의 발차기. 하단을 맞으면 반드시 상단도 연계된다. 옥충의 자세를 쉽게 잡기 위해서는 백범패(←A)를 사용하는 것이 좋다.

축이동・녹존(A+K)

왼쪽으로 급격하게 회피를 한 뒤에 녹존의 자세를 잡는 기술. 회피의 각도가 다른 횡이동과는 달리 한번에 상대의 배후에 약간 못 미치는 지점으로까지 이동하는 엄청난 기술. 덕분에 방향만 좋다면 횡공격조차도 간단하게 피해버린다. 왼쪽 횡이동을 한 이후에 이 기술을 사용하면 그 회피 효과를 극대화시킬 수 있다. 다만 회피 후 녹존자세를 잡기 때문에 배후잡기라든지를 사용하는 것은 불가능하다. 이동하여 녹존의 자세를 잡은 만큼 녹존・순해룡(녹존세 중 B) 등의 공격 기술로서 상대의 배후를 치자.

O왼쪽 횡이동

O축이동・녹존

O녹존・순해룡

추천 연속기

맥시는 공중콤보를 사용할만한 기회라는 것 자체가 거의 없다시피하다 띄우기로 사용할만한 기술은 가드불능기 칠성・승황혼(←B+K) 정도. 결국 맥시가 승부로 거는 것은 그 변칙적인 연속 공격들과 틈을 노리는 날렵한 움직임에 있다 여기서는 공중콤보가 아니라 맥시의 자세들과 그 시스템들을 살펴보기로 한다

맥시의 연속 공격 시스템

'자세'라고 하지만 철권 3의 레이 우롱이 취하는 자세들과는 달리 맥시의 자세들은 알아보기 힘들다. 왜냐하면 맨손의 격투가 레이는 학자세, 표자세, 범자세 등 특정한 자세로 몸을 고정시킨 이후에 상황에 맞게 그것을 변화시키지만, 맥시는 몸으로 자세를 취하고 바꾸는 것이 아니라 끊임없이 움직이는 쌍절곤을 휘두르는 방식을 바꾸는 것이기 때문이다. 예를 들어 계패(AA) 이후에 문곡세를 취한다고 하면 문곡세란 자세로 쌍절곤을 들고 있는 것이 아니다. 계패는 오른쪽으로 한번 왼쪽으로 한번 횡공격을 하는데, 왼쪽을 향해 횡으로 쌍절곤을 휘두를 때 쌍절곤이 잠시 맥시의 목 뒤편에 걸쳐지게 된다. 맥시는 곧 이 자세에서 벗어나 다시 원래대로 쌍절곤을 오른쪽 겨드랑이 밑에 고정시키는데, 목 뒤편에 쌍절곤이 잠시 걸렸던 동작이 바로 '머리쪽 돌리기'인 문곡이다. 예를 든 경우와 같이 이러한 자세들은 잠시 나왔다가 사라질 뿐 맥시는 다시 쌍절곤을 휘둘러 원래 기본 자세인 개양으로 돌아오는 것이다. 따라서 계패 다음에 문곡・가비룡을 연결하고 싶다면 계패 동작이 끝난 직후 쌍절곤이 머리 뒤편에 걸린(혹은 걸리려고 하는) 시간동안 KK를 입력해야 하는 것이다. 사실 고유기로 이름이 붙어 있는 몇 가지 기술들은 이러한 쌍절곤 자세의 변화에서 파생된 것이다. 예를 들어 맥시의 AAB는 '류면한타'라는 이름이 붙어서 고유기로서 분류되었지만 사실 그 내용을 보면 계패(AA) 문곡세 문곡・한타(문곡세 중 B)이다. 마찬가지로 '류파룬'이라는 이름이 붙어있는 BAA는 면탄(B) 천추세 파흑랑개(천추세 중 A) 옥충세 옥충・반랑화(옥충세 중 A)이다.

류파룬의 진실: 면탄

천추세

파흑랑개

옥충・반랑화

옥충세

고유기들 중에 이런 식으로 맥시의 연속공격 시스템으로 만들어진 것은 '류면한타(AAB)', '계파문(BA)', '류파룬(BAA)', '류용영(BAB)', '낙복룡(BABK)', '계랑인(←BA)', '난부도(←BAK)', '계과선(←BB)', 류와흑남풍(←BBA)'이다. 따라서 이러한 연속 공격의 관계와 시스템을 철저히 익혀둔다면 무궁무진한 연속 공격을 이룰 수 있다. 이러한 관계에 의하여 만들 수 있는 이론적으로 가장 긴 연속 공격은:

보성・천개시도패 ⇨ 녹존세 ⇨ 순해룡 ⇨ 캔슬 ⇨ 천추세 ⇨ 파흑랑개 ⇨ 옥충세 ⇨ 옥충・반랑힝 ⇨ 개문세 ⇨ 개문・용해섀 ⇨ 문곡세 ⇨ 문곡・한타

상파

기본적으로 황성경과 비슷한 기술들을 사용하지만 동일한 부류라고 보기에는 분위기에 너무나도 큰 차이가 있다. 일단 황성경보다는 확실히 빠른 듯 하며 황성경의 움직임은 강렬하고 절도있는데 비하여 상파의 움직임은 섬세하고 날카롭다. 일단은 비슷비슷한 캐릭터라고 해서 괄시받을 일은 없는 듯. 상파는 모든 캐릭터들의 밸런스형에 속하는 캐릭터라고 할 수 있다. 검술의 속도, 리치, 파워 모두 우수한 편이며 강렬한 동작들과 기술적인 움직임들도 겸비하고 있다. 양풍묘려가(AA←BBB) 등의 연속공격들은 효율성이 높다. 다만 주로 사용하는 기술들이 연속공격이 많기 때문에 튕기기나 흘리기를 능숙하게 사용하는 상대에 대해서는 주의(!). 황성경과 마찬가지로 손쉬우면서도 강력한 콤보들이 다수 있다.

기술표

기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
검절	A	상	11	
검박	B	중	15	
각음	K	상	11	
국참	A	특중	12	
굴벽	B	중	17	
천각	K	하	11	
전검절	(등을 보이고 있을 때) A	상	15	
전검박	(등을 보이고 있을 때) B	중	28	
전청각	(등을 보이고 있을 때) K	중	30	
전형소	(등을 보이고 있을 때) A	하	13	
전굴벽	(등을 보이고 있을 때) B	중	21	
전천각	(등을 보이고 있을 때) K	하	12	
번우참	↖ or ↑or ↗A	상	31	
번우벽	↖ or ↑ or ↗B	중	28	
망성각	↖ or ↑ or ↗K	중	22	
번우참	G↖ or G↑ or G ↗A	상	29	
번우벽	G↖ or G↑ or G ↗B	중	24	
망성각	G↖ or G↑ or G ↗K	중	20	
우객소	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) A	하	14	
우객룰	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) B	중중	26, 17	
회천각	G↖ or G↑ or G↗ (착지하며) K	하	22	

고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
여운	AA	상상	11, 14	
여계슬	AA↑ or ↓	상상	11, 14	
청려가	AAB	상상중	11, 14, 18	
청려곡	AA←B	상상중중	11, 14, 17, 15	
양풍청려곡	AA←BB	상상중중중	11, 14, 17, 15, 23	
양풍묘려가	AA←BBB	상상중중상	11, 14, 17, 15, 35	
진국소	↙A	하	22	
단계참	↓A	특중	12	
기굴소	↘A	하	32	
용번참	←A	중	26	
기운([illegible])	←←A	중	24	
기운([illegible])	←←(A)	중상	24, 20	
홍살참	→A	상	21	
방약참	→→A	상	30	
요풍종	aK	중중	17, 18	
요풍가	aKB	중중하	17, 18, 28	
앙려요풍답	aKK	중중중	17, 18, 27	
황굴자	aB	중	32	
용궁참	일어서며 A	중	17	
려용운	일어서며 AA	중중	17, 15	
화율	BB	중중	15, 19	
장굴벽	↙B	중	25	
장용영	↙BA	중하	25, 26	
굴벽	↓B	중	17	
승박	↘B	중	28	
아율	←B	중중	15, 15	
서율	←BB	중중중	15, 15, 23	
서락	←BBB	중중상	15, 15, 35	
홍악자	←←B	중	40	
홍악자~악인	←←B←	중	40	
예자	→B	상	22	
진대자	→BB	상하	22, 25	
예무	→BA	상중	22, 18	
체자	→→B	중	25	
체자-악인	→→B←	중	25	
진체락	→→BB	중중	25, 33	
진체락-악인	→→BB←	중중	25, 33	
봉곡	bK	중중	23, 34	
계황운	bA	중	37	
사박	앉아서 ↘B	중	37	
묘대자	앉아서 ↘BB	하	39	
상율	일어서며 B	중중	26, 17	
상대자	일어서며 bA	하	26	
취계각	↙K	하	26	
천각	↓K	하	11	
란각음	↘K	중	16	
계대자	↙kA	중	32	
계대림우종	↙kAA	중중중	32, 17, 18	
계대림로가	↙kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대림랑답	↙kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
비류각	→K	상	24	
명류각	→→K	중	22	
선랑각	←K	상	18	
진각음	←←K	중	30	
영상각	kB	중	23	
영상직유자	kBB	중중	23, 28	
상계각	일어서며 K	중	22	
수익률	A+B	중중	18, 33	
관풍소	↓A+B	하	23	
회굴참	↘A+B	중	37	
경라율	←A+B	중중	27, 35	
작라율	→A+B	중중	18, 18	
상명검	→→A+B	중	45	
와양영	일어서며 A+B	하상	17, 14	
기양락	일어서며 A+B B	하상상	17, 14, 35	
기선락	일어서며 A+B ↓B	하상하	17, 14, 23	
어하조	엎드려 다운 중에 A+B	하	12	
병사재	↙B+K	중	33	
진보	↓B+K	중	40	근거리 지진효과
홍명검	↘B+K	중	48	
양정휘운검	←B+K	가드 불능	61	
계퇴술	←←B+K	공격 흘리기		
회방검	→→B+K	공격 흘리기		
유보술	A+K	특수이동		
유보홍명검	A+K B+K	중	48	
수월각	↓A+K	하	33	
수월답	↓A+K K	하하	33, 28	

이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
연번참	↙ or ↖ 방향 이동 중 A	상	34	
홍악자	↙ or ↖ 방향 이동 중 B	중	40	
홍악자~악인	↙ or ↖ 방향 이동 중 B←	중	40	
영상각	↙ or ↖ 방향 이동 중 K	중	23	
영상직유자	↙ or ↖ 방향 이동 중 KB	중중	23, 28	
광우참	↙ or ↖ 방향 이동 중 A+B	상	28	
계유슬	↙ or ↖ 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기		
유보술	↙ or ↖ 방향 이동 중 A+K	특수이동		
회신참	↑ or ↓ 방향 이동 중 A	중중	18, 18	
내유자	↑ or ↓ 방향 이동 중 B	중	28	
영상각	↑ or ↓ 방향 이동 중 K	중	23	
영상직유자	↑ or ↓ 방향 이동 중 KB	중중	23, 28	
광우참	↑ or ↓ 방향 이동 중 A+B	상	28	
계유슬	↑ or ↓ 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기		
유보술	↑ or ↓ 방향 이동 중 A+K	특수이동		
회제참	↘ or ↗ 방향 이동 중 A	중	33	
누환율	↘ or ↗ 방향 이동 중 B	중중중	24, 18, 18	
취계각	↘ or ↗ 방향 이동 중 K	하	26	
계대자	↘ or ↗ 방향 이동 중 kA	중	32	
계대림우종	↘ or ↗ 방향 이동 중 kAA	중중중	32, 17, 18	
계대림로가	↘ or ↗ 방향 이동 중 kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대림랑답	↘ or ↗ 방향 이동 중 kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
광우참	↘ or ↗ 방향 이동 중 A+B	상	28	

계유술	↘ or ↗ 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기	
유보술	↘ or ↗ 방향 이동 중 A+K	특수이동	
기운([illegible])	← 방향 이동 중 A	중	24
기운([illegible])	← 방향 이동 중 (A)	중상	24, 20
홍의자	← 방향 이동 중 B	중	40
홍의자~의인	← 방향 이동 중 B←	중	40
진각음	← 방향 이동 중 K	중	30
광우참	← 방향 이동 중 A+B	상	29
계퇴술	← 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기	
유보술	← 방향 이동 중 A+K	특수이동	
방악참	→ 방향 이동 중 A	상	30
체자	→ 방향 이동 중 B	중	25
체자~의인	→ 방향 이동 중 B←	중	25
진체락	→ 방향 이동 중 BB	중중	25, 33
진체락~의인	→ 방향 이동 중 BB←	중중	25, 33
유화축	→ 방향 이동 중 K	하	26
상명검	→ 방향 이동 중 A+B	중	45
회방검	→ 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기	

잡기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
운작소	근접 A+G	잡기	55	
룡영황	근접 B+G	잡기	55	
천의황	배후 근접 A+G or B+G	잡기	65	
영적안	상대 좌측면 근접 A+G or B+G	잡기	62	
옥륜소	상대 우측면 근접 A+G or B+G	잡기	55	

기술 설명

청려가(AAB)와 청려곡(AA←B)

청려가

청려가는 매우 빠른 공격이라는 것이 큰 장점. 상황에 따라 마지막 공격이 검을 회전시키는 청려곡과 섞어 쓰면 좋다.

거굴소(↘A)

이게 정말 좋다

상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 꽤 빠른 속도로 긴 리치의 하단 횡베기를 한다. 생각 외로 리치가 길기 때문에 상대가 종종 맞아주는 기술이며 반격을 받을 위험성도 많지 않다.

려용운(일어서며 AA)

대게 일어나면서 A를 사용하는 기술들은 리치가 괜찮은 중단 기술들이다. 려용운도 마찬가지로 상대의 하단 기술을 방어한 직후, 혹은 이동 기술인 유보술 이후에 곧장 사용할 수 있다.

장용영(↗BA)

중단

하단

중단 공격 이후에 나가는 하단 찌르기의 속도가 매우 빠르고 상대를 혼란시키기에 유리한 좋은 기술이다. 이런 기술들에서 결정적으로 황성경과 샹파의 차이가 드러난다.

진대자(→BB)와 예무(→BA)

진대자는 상하, 예무는 상중의 판정을 가진 기술이다. 진대자는 상대가 방어하기 비교적 쉽기 때문에 사용하는데에 문제가 있을 수 있으니 상중의 판정을 가진 예무와의 이지선다를 노릴 수 있을 것이다.

상울(일어서며 B)과 상대자(일어서며 bA)

상울 페인트

하단 공격

상울은 일어나면서 검을 회전시켜 올려 베는 기술이다. 그 자체로서 우수한 기술이며 띄우기 기술의 성격도 지니고 있다. 게다가 일어서며 공격이 나온다는 것은 샹파의 특수 이동기 유보술(A+K) 이후에 곧장 연결하여 사용할 수 있다는 말이 된다. 그러나 이런 공격들을 상대방이 예상한다면 상울의 올려 베기 동작 전체를 페인트로 하여 매우 빠른 속도로 하단을 습격하는 상대자를 사용할 것을 권한다. 둘 다 훌륭한 기술이다.

명류각(→→K)

샤오유인가?

철권 3의 샤오유의 이합퇴와 동일한 기술이다. 발생이 좀 멈칫~ 하는 감이 있지만 일단 나온 뒤에 판정과 우선권이 좋은 발차기. 공중콤보의 마무리용으로도 많이 사용된다.

영성각(kB)과 영성직유자(kBB)

소울 칼리버의 비슷한 부류의 발차기 중에서 가장 빨리 나온다. 만약 가드당한 경우에는 보안대책으로 영성

작유자라는 기술마저 있으니…. 이정도면….

영성각!

작유자!

카운터 히트 시에는

공격이 전부 히트

기잉락(일어서며 A+B B)

하단으로부터 시작하는 매우 좋은 기술. 역시 일어나며 사용하는 기술이기 때문에 유보슬에서 곧장 사용할 수 있는 장점이 있다. 카운터 히트시에는 공격이 모두 히트한다. 하단으로부터 시작한다는 것 역시 장점. 소울 차지를 건 뒤에 유슬보로 접근하여 사용하는 방법도 생각해볼만 하다.

병시제(↙B+K)

맥시의 축이동·녹존 기술과 비슷하게 왼쪽으로 크게 회피하면서 검을 내려베는 회피공격 기술이다. 역시 효과를 극대화하기 위하여 왼쪽으로 횡이동한 이후에 곧장 사용해주자.

좌측으로 스텝

이동의 폭을 봐라!

진보(↓B+K)

쾅!

곧바로 잡는다!

그 자체로 공격력이 물론 있지만 사실 그것보다는 지진효과를 기대해서 사용하는 경우가 더 많다. 강하게 발을 구르기 때문에 일정한 반경 내에 상대가 들어오면 가드를 하지 않은 경우에는 중심을 잃게 된다. 이때 곧장 잡기 혹은 띄우기 공격을 사용할 수 있다.

홍명검(↘B+K)

중단 판정에 위력도 좋고 발생도 빠르다. 그러나 리치는 짧다. 역시 견제기로서 유용한 기술.

유보슬(A+K)

스윽~

하단 판정으로 스윽 이동한다. 당연히 이동 중에는 상단 기술들을 손쉽게 피할 수 있다. 유보슬의 중요한 부분은 일어나며 사용하는 유용한 기술들을 모두 연결하여 사용할 수 있다는 것. 따라서 상대의 공격들을 피하면서 접근하여 역습을 가하는데 매우 유리하다.

추천 연속기

상미의 연속기 체계는 항성경의 그것과 비슷한 점이 많다 다소 여성적인 동작이지만 검술의 원류는 같기 때문. 일단 띄우기 기술은 '승백(↘B)', '수익률(A+B)', 작좌율(←A+B)', '항굴자(aB)' 등이고 마무리는 '명류각(←→K)'으로 한다. 대부분 발생 시간이 빠른 기술들이라서 수많은 연속기를 만들어낼 수 있다

■ 승백(↘B) ⇨ 회율(BB) ⇨ 수익률(A+B) ⇨ 명류각(←→K) or 잡기

■ 항굴자(aB) ⇨ 회율(BB) ⇨ 수익률(A+B)

■ 항굴자(aB) ⇨ 회율(BB) ⇨ 수익률(A+B)

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 6

눈속의 꽃

어나더 마인드

유라시아 익스프레스 살인사건

세가 랠리 2

버추어 파이터 3tb

젤다의 전설 시간의 오카리나

★ : 파워 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 11월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★11/5	뱀파이어 세이버 EX 에디션	캡콤	대전격투	5,800엔
PS	11/5	모인 관계	빅터 소프트	육성SIM	5,800엔
PS	11/5	첫사랑 발렌타인 스페셜	패밀리 소프트	연애SIM	5,800엔
PS	11/5	ZEUS CARNAGE HEART second	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	11/5	도카른! 분노의 철권	아스믹	TABLE	5,800엔
PS	11/5	럭키 루크	사미	장르미정	5,800엔
PS	11/5	스피드 업	사미	장르미정	5,800엔
PS	11/5	미네 아이돌 익스체인지	아테나	장르미정	5,800엔
PS	11/5	몬스터 시드	선 소프트	RPG	5,800엔
PS	11/5	패밀리 레스토랑에 어서 오세요!	헥	SIM	5,800엔
PS	11/12	비지런테 8	시스콤 엔터테인먼트	SIM	5,800엔
PS	11/12	파괴왕 -킹 오브 크루저-	퍼브	액션	5,800엔
PS	★11/12	어나더 마인드	스퀘어	ADV	5,800엔
PS	11/12	스매쉬 코트 2	남코	스포츠	5,800엔
PS	11/12	시리얼 익스페리먼츠 레인	파이오니어 LDC	ADV	5,800엔
PS	★11/12	월드 사커 실황 위닝 일레븐 3 -파이널 버전	코나미	스포츠	4,800엔
PS	11/19	G-POLICE	소니	액션	6,800엔
PS	★11/19	R-TYPE⊿(델타)	아이렘 소프트	슈팅	5,800엔
PS	11/19	ADVAN RACING	아틀러스	레이스	5,800엔
PS	11/19	무적	코나미	대전격투	5,800엔
PS	11/19	빌더 랜드	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	11/19	피트 볼 3D	빅터 소프트	액션	5,800엔
PS	11/19	철생 투신 가이퍼드 크라운 파멸작전	캡콤	액션	5,800엔
PS	11/26	호기심은 고양이를 죽이는가?	아스키	ADV	5,800엔
PS	11/26	지그재그 볼	업스타	액션	5,800엔
PS	★11/26	유라시아 익스프레스 살인사건	에닉스	ADV	7,800엔
PS	★11/26	눈속의 꽃	소니	ADV	4,800엔
PS	11/26	리베로 그란데	남코	스포츠	5,800엔
PS	11/26	엑소더스 길티	이마디오	ADV	5,800엔
PS	11/26	쿨 보더스 3	웹 시스템	스포츠	5,800엔
PS	11/26	구원의 글레	포그	시네마틱 노벨	5,800엔
PS	11/26	FIRST KISS☆이야기	휴넥스	장르미정	5,800엔
PS	11/26	제 멋진 도시락을 2번 3번	폴리그램	SIM	4,800엔
PS	11/26	1 on 1	딘	스포츠	5,800엔
PS	11/26	미즈케타 나이트R 대모험편	코나미	SIM	5,800엔
PS	11/26	토이스 드림스	K.S.S	액션	5,800엔
PS	11/예정	위저드 하모니 R	아크 시스템 웍스	SIM	5,800엔
PS	11/예정	미스랜드2	알트론	기타	5,800엔
PS	11/예정	명탐정 코난	반다이	ADV	5,800엔
SS	11/5	신세기 에반게리온 에바와 유쾌한 친구들	가이낙스	ETC	6,800엔
SS	11/12	산쿄피버 실기 시뮬레이션 게임 Vol.3	T.E.N 연구소	SIM	5,800엔
SS	11/12	캡콤 제네레이션 -제 4집 고독한 영웅-	캡콤	ETC	5,800엔
SS	11/19	she'sn -쉬슨-	키드	ADV	6,800엔
SS	11/19	FIND LOVE 2 -RHAPSODY-	다이키	연애 SIM	6,800엔
SS	11/19	빌더 랜드	반프레스토	SIM	6,800엔
SS	★11/26	위저드리 릴가민 사가	로커스	RPG	5,800엔
SS	11/26	e'tude prologue -흔들리는 마음-	책영흥업	ADV	5,800엔
DC	11/27	고질라 제네레이션스	세가	액션	5,800엔
DC	★11/27	세가 랠리 2	세가	레이스	5,800엔
DC	★11/27	버추어 파이터 3tb	세가	대전격투	5,800엔
DC	11/27	펜펜 트라이 아이슬론	제네럴 엔터테인먼트	레이스	5,800엔
DC	★11/27	July	포티 파이브	ADV	5,800엔
N64	11/21	바다낚시 64	팩·인 소프트	RPG	6,800엔
N64	★11/21	젤다의 전설 시간의 오카리나	닌텐도	RPG	6,800엔
N64	11/27	웨트릭스	이매지니어	ETC	5,800엔
N64	11/27	나이프 엣지	켐코	액션	6,980엔
N64	11/예정	테트리스 64	세타	보드	4,980엔
N64	11/예정	부탁해요 몬스터	보톰 업	SIM	미정
N64	11/예정	벅 범블	UBI 소프트	액션	미정

'98년 12월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	12/3	댄스! 댄스! 댄스!	코나미	액션	5,800엔
PS	12/3	옥집 이야기	겐키	장르 미정	5,800엔
PS	12/3	스페이스 인베이더 2000	타이토	슈팅	2,000엔
PS	12/3	학교를 만들자!! 2	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	12/3	가자! 해적	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	12/3	하드 엣지	선 소프트	ADV	5,800엔
PS	★12/3	R4 -릿지 레이서 타입 4-	남코	레이스	5,800엔
PS	★12/10	전차로 GO!2	타이토	액션	5,800엔
PS	12/10	증기기관차 운전 시뮬레이션 SL로 가자!	토미	액션	5,800엔
PS	★12/10	슈퍼 로봇 대전F	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	★12/10	트루 러브 스토리 2	아스키	연애 SIM	미정
PS	12/10	루시퍼 링	도시바 EMI	액션	5,800엔
PS	12/10	로드 모나크 신 가이아 왕국기	도시바 EMI	SIM	5,800엔
PS	12/10	마이 베이비 스토리	포노스	퍼즐	5,800엔
PS	12/10	TSUMU	헥트	퍼즐	4,800엔
PS	12/10	봄버맨	허드슨	액션	5,800엔
PS	12/10	유구환상곡 앙상블	미디어 웍스	ETC	3,800엔
PS	★12/17	사우전드 암스	아틀러스	RPG	6,800엔
PS	12/17	프린세스 메이커 GO!GO!	프린세스 나인라이브즈	보드	5,800엔
PS	★12/17	에어가이츠	스퀘어	대전격투	미정
PS	★12/17	J리그 실황 위닝 일레븐 98-99	코나미	스포츠	5,800엔
PS	12/17	전차를 좋아해 -프라모델 레일이 가득-	토미	ETC	7,800엔
PS	12/17	크래시 밴디쿳 3	소니	액션	4,800엔
PS	12/23	타워 드림2	액세라	SIM	5,800엔
PS	12/23	2999년의 게임 카드	소니	ETC	2,000엔
PS	12/23	문명 2	휴먼	SIM	5,800엔
PS	12/23	마제너폴스	휴먼	ADV	5,800엔
PS	★12/23	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
PS	★12/23	테일즈 오브 판타지아	남코	RPG	5,800엔
PS	★12/23	이브 더 로스트 원	이마디오	ADV	7,800엔
PS	12/예정	대전략 마스터 컴뱃	오즈클럽	SIM	6,800엔
PS	★12/예정	스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	미정
PS	★12/예정	루나틱 돈 3	아트 딩크	RPG	5,800엔
PS	12/예정	카트 듀얼 스페셜	갭스	레이스	5,800엔
PS	12/예정	베스 랜딩	아스키	스포츠	미정
PS	12/예정	테마 아쿠아 리움	일렉트로닉 아츠/스퀘어	ETC	5,800엔
PS	12/예정	몬스터★레이스	코에이	레이스	4,800엔
PS	12/예정	BOYS BE—2nd Season	강담사	SIM	5,800엔
PS	12/예정	원더 트랙	소니	액션	5,800엔
PS	12/예정	신세대 로봇 전기 BRAVE SAGA	타카라	RPG	6,800엔
PS	★12/예정	사운드 노벨 에볼루션 2 -카마이타치의 밤-	춘소프트	사운드 노벨	4,800엔
PS	12/예정	고질라 : 트레이딩 배틀	동보	ETC	6,800엔
PS	12/예정	도테랑 전설	허드슨	RPG	미정
PS	12/예정	사일런트 메비우스	반다이 비주얼	RPG	6,800엔
SS	12/3	위닝포스트 프로그램 98	코에이	ETC	6,800엔
SS	12/3	파랜드 사가 시간의 도표	T.G.L	RPG	6,800엔
SS	12/10	유구환상곡 앙상블	미디어 웍스	ETC	3,800엔
SS	12/예정	더비 스타리온	아스키	SIM	6,800엔
SS	★12/예정	노엘3	파이오니아LDC	ADV	6,900엔
SS	12/예정	6인치 마이 달링	키드	ADV	5,800엔
SS	12/예정	유리색의 눈	키드	ADV	5,800엔
SS	12/예정	속 첫사랑 이야기 -수학여행-	덕간서점	SIM	7,800엔
SS	12/예정	사쿠라 대전 체격클럽	레드 컴퍼니	ETC	4,800엔
DC	12/3	블루 스팅거	세가	액션	5,800엔
DC	12/10	가이스트 포스	세가	슈팅	5,800엔
DC	12/17	소닉 어드벤처	세가	액션	5,800엔

'98년 12월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
DC	12/23	인게임 인류 최후결전	이매지니어	슈팅	5,800엔
DC	12/23	신기 세계 에볼루션	스팅	RPG	5,800엔
DC	12/23	모나코 그랜드 프릭스 레이스 2	UBI 소프트	레이스	5,800엔
DC	12/23	SEVENTH CROSS	NEC 인터채널	SRPG	5,800엔
N64	12/2	마리오의 후토피	허게워리 시스템	ETC	9,800엔
N64	12/4	갓 어 러브 -초 연애 파티 게임	허드슨	SIM	미 정
N64	★12/6	반조와 카즈이의 대 모험	닌텐도	액션	6,800엔
N64	12/11	비룡의 권 스터디움 SD 버전	컬처 브레인	대전격투	6,480엔
N64	★12/18	탑기어 오버 드라이브	켐코	레이스	6,980엔
N64	★12/18	마리오 파티	닌텐도	보드게임	5,800엔
N64	12/26	신일본 프로레슬링 투혼염도 2	허드슨	스포츠	미 정
N64	12/예정	젤	이매지니어	RPG	미 정
N64	12/예정	파이팅 컵	이매지니어	스포츠	미 정
N64	12/예정	스노우 스피더	이매지니어	스포츠	미 정
N64	12/예정	도라에몽 2 -노비타와 빛의 신단-	에폭사	액션	6,800엔
N64	12/예정	힘내라 고에몽	코나미	액션	미 정
N64	12/예정	PD 울트라맨 배틀 컬렉션64	반다이	대전격투	미 정

'99년 1월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	1/28	FAVORITE DEAR	NEC 인터채널	SIM	미 정
PS	1/예정	게임소프트를 만들자	이매지니어	SIM	5,800엔
PS	1/예정	구구 트롭스	에닉스	액션	미 정
PS	1/예정	리플레인 러브2	리버힐 소프트	SIM	6,800엔
PS	1/예정	이니셜 D	강담사	레이스	5,800엔
PS	1/예정	결정해! 히로학원	CSC 메디어트	SIM	5,800엔
PS	1/예정	비밀긴 카드	타카라	액션	5,800엔
PS	1/예정	피노치아가 꾸는 꿈	타카라	액션	5,800엔
PS	★1/예정	사운드 노벨 에볼루션3 -가라-	춘소프트	사운드 노벨	5,800엔
PS	1/예정	마법사가 되는 방법	T.G.L	RPG	미 정
PS	1/예정	액세롬	반다이 비주얼	액션	6,800엔
PS	1/예정	슈퍼 히로 작전	반프레스토	SIM	미 정
PS	1/예정	TNT	BPS	ETC	4,800엔
PS	1/예정	에터널 체인	빅터소프트	SIM	미 정
DC	1/14	전국TURB	NEC	ARPG	5,800엔
DC	1/예정	크라이맥스 랜더스	세가	RPG	5,800엔
DC	1/예정	스피드 버스터스	UBI소프트	레이스	미 정

발매 미정 소프트

	게임명	회사명	장르	가 격
PS	스피드 업	시미	레이스	5,800엔
PS	액첨	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	트리플즈 마법학원 초등부	아스키	RPG	미 정
PS	우주개동 버니크	아스믹	슈팅	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹	RPG	미 정
PS	투탄카멘의 유언	위자드	ADV	미 정
PS	SYNCHRONICITY	A.D.M	ADV	미 정
PS	THE RUINS	A.D.M	ADV	미 정
PS	★월하의 검사	SNK	격투액션	미 정
PS	아테나	SNK	ADV	미 정
PS	틸레이더 3	에닉스	액션	미 정
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	포폰 탱크	에닉스	SIM	미 정
PS	★미스틱 아크 -환상극장-	에닉스	RPG	미 정
PS	멜크리우스 프리티	NEC	SIM	미 정
PS	패인 로터	에프 컴	슈팅	5,800엔
PS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
PS	로빈 로이드의 모험	가스트	RPG	미 정
PS	세리자드 전설 -황금의 제국- (가칭)	컬처 브레인	액션	미 정
PS	비룡의 권 컬렉션(가칭)	컬처 브레인	대전격투	미 정
PS	★콘트라 - 레전드 오브 워 -	코나미	ACT	미 정
PS	저지 대블의 대모험	코나미	ACT	미 정
PS	★도키메키 메모리얼 2	코나미	SIM	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	점프 카드	늪	액션	미 정
PS	미니 대작전	반다이	장르미정	미 정
PS	리얼로봇 전선	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	엠드 파이터	반프레스토	격투액션	5,800엔
PS	★파랏파 더 래퍼2	소니	ETC	미 정
PS	하마 오파레드의 달걀 DE퍼즐	소니	퍼즐	미 정
PS	1950 AMERICAN DREAMS	소니	보드	5,800엔
PS	파랜드 사가 2	T.G.L	RPG	미 정
PS	L의 계절	돈키 하우스	ADV	미 정
PS	하이퍼 투어	3D	SIM	미 정
PS	클락 타워 3	휴먼	ADV	미 정
PS	스노우 퀸	동북신사	ETC	4,800엔
PS	3D 플라이트 슈팅	남코	슈팅	미 정
PS	신 예육성 퀴즈 마이엔젤	남코	SIM	미 정
PS	버철 리모콘	3D	SIM	미 정
PS	하이퍼 투어	3D	ADV	미 정
SS	영웅경림	엘프 오메가 소프트	RPG	미 정
SS	몬스터 메이커 -홀리대거-	NEC 인터채널	SIM	6,800엔
SS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
SS	선별 인생의 의미	가이낙스	ADV	미 정
SS	★D&D 콜렉션	캡콤	액션	미 정
SS	★바이오 해저드 2	캡콤	ADV	미 정
SS	무인도 이야기 외전	K.S.S	SIM	미 정
SS	★콘트라 - 레거시 어브 워 -	코나미	액션	미 정
SS	워즈	소프트 시스템	SIM	6,800엔
SS	소닉 더 파이터스	세가	격투액션	미 정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	장르미정	미 정
SS	SUPER 301 S.Q.	일본물산	SIM	미 정
SS	US 드래그 챔프	일본물산	액션	미 정
SS	카모메 대작전 -아선들의 속삭임-	빙	SIM	미 정
SS	백가이너 -완결편-	빙	SIM	5,800엔
SS	제복 -아이스를 카운트다운-	우 메디어	ETC	미 정
SS	★리얼 사운드 2	와프	ETC	5,800엔
DC	★킹 오브 파이터스(가칭)	S.N.K	대전격투	미 정
DC	멜크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미 정
DC	★바이오 해저드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미 정
DC	그란디아2	게임아츠	RPG	미 정
DC	정문지 삼국지	게임아츠	SIM	미 정
DC	클락 2(가칭)	지크	ETC	미정
DC	기동전사 건담(가칭)	반다이	액션	미 정
DC	하루카제 전대 V포스 2 (가칭)	방키즈	SIM	미 정
N64	엘테일(가칭)	이매지니어	퍼즐	미 정
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이매지니어	스포츠	미 정
N64	울트라 베이스볼 64 실명판(가칭)	컬처브레인	스포츠	미 정
N64	★악마성 드라큘라 묵시록	코나미	3D액션	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	액션 · RPG	미 정
N64	쿠온파	T&E 소프트	퍼즐	미 정
N64	★마더3(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	정글의 왕 레오	닌텐도	어드벤처	미 정
N64	★슈퍼마리오 64-2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2(64DD전용)(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	★파이어엠블렘64(가칭)	닌텐도	SIM · RPG	미 정
N64	포켓몬스냅	닌텐도	ETC	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	64워즈	허드슨	SIM	미 정
N64	레이맨 2	UBI 소프트	액션	미 정
N64	슈퍼맨	타이토	액션	미 정
N64	초 스노보키즈	아틀라스	스포츠	미 정

GO! GB 공략왕 -Vol.2-

포켓 몬스터 피카츄
POCKET MONSTERS PIKACHU

DECEMBER 1998

GAME POWER

Pika
Pipi..

포켓 몬스터 피카츄

95년 GB로 처음 등장하여 부동의 판매개수(500만장 이상)를 보이는 포켓몬스터. 이전에 등장한 버전(적, 녹, 청)에 이어 드디어 피카츄 버전까지 등장하였다. 왜 피카츄라는 이름으로 등장했는가 하면, 일본에서 '가장 귀여운 포켓몬을 고르세요'라는 설문 조사가 있었는데 여기에서 '피카츄'가 뽑혔기 때문이다. 그리고 게임 중에 피카츄에게 말을 걸면 녀석의 기분 상태를 알 수 있는데, 다른 버전과는 다르게 포켓몬이 '친구'라는 느낌을 들게 한다. 자 이제는 피카츄와 함께 포켓몬 도감을 완성하자.

제작사: 닌텐도
장르 : RPG

POCET-MONSTERS
PIKACHU

기초 지식편

게임의 목적

포켓몬스터(이하 '포켓몬' 또는 '녀석'이라 칭함)란 여기 저기에 살고 있는 포켓몬을 수집하여 싸우면서 키우는 모험적인 게임이다. 그리고 이 세계에 살고 있는 모든 포켓몬을 기록한 포켓몬 도감을 완성하는 것이 플레이어의 최종목적이다. 또 이 세계에는 포켓몬을 전문적으로 키우는 트레이너가 있으며, 이들이 모여있는 집단을 '포켓몬 짐(GYM)'이라고 한다. 세계에는 모두 8개의 짐이 있으며, 이들 짐의 리더를 쓰러뜨려 최강의 트레이너가 되는 것도 목적중의 한가지이다.

포켓몬을 모으자

포켓몬이란 이 세계에 살고있는 불가사의한 동물의 통칭이다. 그 종류는 150종이 넘으며, 초원이나 수중에서도 찾아 볼 수 있다. 포켓몬은 싸우며 경험치를 축적하고 성장한다. 처음에는 약해 보이더라도, 성장하면서 강력한 기술을 습득하여 무시할 수 없는 놈이 된다. 또 포켓몬 중에는 성장 과정을 통해서, 또는 아이템을 이용해서 진화할 수 있으며, 이런 진화를 통해서 형체가 변하는 포켓몬도 있다.

150종의 포켓몬 모으기

이 세계에 존재하는 포켓몬은 전부 150종류가 넘는다. 이 모든 것을 모아서 완벽한 포켓몬 도감을 만드는 것이 플레이어의 목적이기도 하다. 그러기 위해서는 우선 포켓몬을 모으는 방법을 배울 필요가 있다. 아마 대부분의 게임 플레이 시간을 포켓몬 모으기에 투자해야 할 것이다.

포켓몬 입수 방법

①야생 포켓몬을 포획하자

우선 가장 보편적인 방법은 야생 포켓몬을 포획하는 것이다. 포획을 할 경우 아이템 '몬스터 볼'을 사용해야 한다. 그러나 실패할 경우도 있으니 HP를 줄이거나 특수공격으로 약하게 만든 후 사용하면 포획 성공률이 오른다. 다음은 성공률을 높이기 위한 방법이다.

성공률을 높이기 위한 방법

a. HP를 줄인다

포켓몬의 HP가 많으면 많을수록 저항도 심하다. 이럴 경우 몬스터 볼을 던져도 잡을 수 없고 200엔만 날리게 된다. 그러므로 타격을 가하여 HP를 어느 정도 없앤 후 던져보자. 성공률이 높아진다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

b. 특수공격을 사용하자

포켓몬의 움직임을 막기 위해 특수공격을 사용할 수도 있다. 잠재우거나 마비된 포켓몬은 성공률이 비약적으로 오른다. HP를 줄이는 방법과 같이 사용하면 그 효과는 대단하다.

c. 마스터 볼을 사용하자

세계에 하나밖에 존재하지 않는 '마스터 볼'. 어떤 포켓몬이라도 100%의 성공률을 자랑한다. 그래서 전설의 포켓몬이나 포획하기 힘든 포켓몬에게는 한방에 통하는 방법이다. 그러나 마스터 볼은 세계에 하나밖에 없기 때문에… 어떤 포켓몬을 확실하게 잡을지 고민된다.

②이벤트로 입수

게임 중에 등장하는 이벤트로 포켓몬을 입수할 수 있다. 다른 사람에게서 받거나, 화석에서 변하여 동료가 되어 주는 포켓몬도 있다. 또 어떤 야생 포켓몬은 생식장소가 정해져 있어서, 한번 잡고 나면 두 번 다시 출현하지 않는 녀석도 있으니 포켓몬 관리에 유의해야 한다. 이들 이벤트로 입수하는 포켓몬은 스토리 공략편에서 자세히 설명하겠다.

③사람과 교환하여 모으자

포켓몬 중에는 다른 사람과 교환하지 않으면 입수할 수 없는 녀석도 있다. 교환은 크게 두가지로 나뉜다. 첫 번째는 게임 중에 등장하는 트레이너와 교환하는 방법이다. 이 방법은 교환할 수 있는 포켓몬이 일정하다. 두 번째 방법은 통신 케이블을 사용하여 친구와 교환하는 방법이다. 그러나 통신 케이블을 사용하면 진화하는 녀석도 있으니 주의하자.

④낚시로 포켓몬 모으기

수중에서 살고있는 포켓몬은 낚싯대로 낚을 수 있다. 모두 3종류의 낚싯대를 얻게 되며 그중 '멋진 낚싯대'는 장소에 따라서 낚을 수 있는 포켓몬이 틀리다. 다음 리스트는 특정 장소에서 멋진 낚싯대로 낚을 수 있는 포켓몬이다.

●멋진 낚싯대로 낚을 수 있는 포켓몬

장소	잡을 수 있는 포켓몬
마사라 타운	메노크라게, 뉴로모
토키와 시티	메노크라게, 뉴로모
22번 도로	토사킨트, 뉴로모
10번 도로 · 타마무시 시티	셀더, 크럽
하나다 시티 · 하나다곶 · 4번 도로 · 24번 도로 · 25번 도로	토사킨트, 코닥, 크럽
사파리 존	코닥, 크럽, 야도란, 미니류
그렌 타운 · 19번 수로 · 20번 수로 · 21번 수로	히토데만, 토사킨트, 다츠, 셀더
23번 도로 · 하나다 동굴	야도란, 아즈마오, 킹러, 시도라
세키친 시티	아즈마오, 크럽, 토사킨트, 코이킹

피카츄의 성장

다른 포켓몬 버전과 '피카츄' 버전에서의 피카츄는 얻는 기술이 다르다. 주인공이니 만큼 많은 기술을 익히는데, 10만 볼트나 그림자 분신도 얻게 된다.

●처음부터 익힌 기술

전기 쇼크, 울먹이기

●레벨 업으로 익히는 기술

레벨	기술명	레벨	기술명
L06	꼬리치기	L26	10만 볼트
L08	전자파	L33	고속이동
L11	전광석화	L41	벼락
L15	그림자 분신	L50	빛 장벽
L20	내던지기		

라이벌의 이브이 진화패턴

샤워즈 : 처음 라이벌에게 진다.
부스터 : 처음에 이기고 22번 도로에서 지거나 그냥 지나간다.
선더스 : 처음과 22번 도로에서 이긴다.

후시기다네, 히토카게, 제니가메의 입수 방법

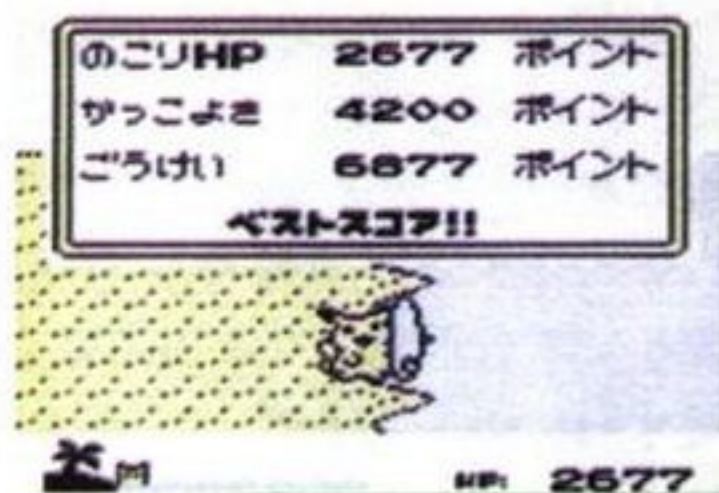
피카츄 버전에서는 '후시기다네', '히토카게', 제니가메'를 얻을 수 있다. 우선 '후시기다네'는 하나다 시티 포켓몬 센터 좌측 건물에서 얻을 수 있다. 그러나 필자가 해본 바로는 피카츄의 기분이 좋으면 얻을 수 있는 것 같다. 그리고 '히토카게'는 25번 도로 좌측에 있는 소년에게 말을 걸면 얻을 수 있다. 특별한 조건은 없다. '제니가메'는 쿠치바 시티 짐의 우상단에 있는 경찰관에게 말을 걸면 얻을 수 있다. 이때 오렌지 뱃지를 가지고 있어야 한다.

피카츄의 서머비치를 즐기는 방법

피카츄를 포함한 6마리의 포켓몬을 데리고 N64용 포켓 몬스타디움로 데이터를 옮긴다. 1~ 30, ~ 55중에서 마지막 8번째에 피카츄를 꺼낸다. 이때 피카츄는 져도 괜찮으며, 이 시합에서 이기면 피카츄가 파도타기(なみのり)를 익힐 수 있다. 이 기술을 익힌 후 세키치쿠 남쪽 해안에 있는 집에 데리고 가면, 미니 게임 '피카츄의 서머비치'를 즐길 수 있다.

피카츄의 서머비치

고득점은 꽤 힘들다

전투편

전투에 대해 잘 알고 있다면 강한 몬스터와의 싸움에서도 피해를 최소화할 수 있다. 모험 중에 발생하는 전투는 크게 2가지로 나뉜다. 첫 번째가 야생 포켓몬과 만났을 경우. 포켓몬을 쓰러뜨리거나 잡을 수 있다. 두 번째는 트레이너와 접촉하여 전투에 들어가는 경우. 이 전투에서는 상대 트레이너가 사용하는 포켓몬을 잡거나 도망칠 수 없기 때문에 물리치는 수밖에 없다. 하지만 이기면 경험치와 함께 돈을 받을 수 있다.

포켓몬 타입

하늘을 날거나 물에서 사는 포켓몬 등은 각각 특징을 가지고 있다. 이것을 하나로 묶어서 타입이라 하며, 모두 15종류가 있다. 모든 포켓몬은 타입을 가지며 포켓몬 타입은 스테이터스 화면에서 확인할 수 있다. 게중에는 두 가지 타입을 동시에 갖는 포켓몬도 존재한다.

●타입 상성표

공격/방어	노말	불꽃	물	전기	풀	에스퍼	격투	독	지면	비행	드래곤	곤충	바위	고스트	얼음
노말													▲	×	
불꽃			▲		○						▲	○	▲		○
물		○		▲	▲				○		▲		○		
전기				▲	▲				×	○	▲				
풀		▲	○		▲			▲	○	▲	▲	▲	○		
에스퍼						▲	○	○							
격투	○					▲		▲		▲		▲	○	×	○
독					○			▲	▲			○	▲	▲	
지면		○		○	▲			○		×		▲	○		
비행				▲	○		○					○	▲		
드래곤											○				
곤충		▲			○	○	▲			▲				▲	
바위		○					▲		▲	○		○			○
고스트	×					○									
얼음		▲	▲		○				○	○	○		○		▲

약점을 효과적으로 공격하자

포켓몬은 그 타입에 따라 상성이 존재한다. 상성 때문에 같은 기술이라도 대단한 효과를 발휘하거나, 반대로 효과가 전혀 없을 수도 있다. 효과의 확인은 공격시에 표시되는 메시지로 알 수 있으며, 공격이 통하지 않는다면, 즉시 다른 타입의 포켓몬으로 교체하자. 다음은 효과를 알 수 있는 메시지 내용이다.

효과가 발군이다!
(こうかは ばつぐんだ!)

공격이 매우 효과적으로 발휘되었을 때 표시되는 메시지. 적에게 입히는 피해는 통상의 2배이다.

효과가 그저 그렇다
(こうかは いま ひとつのようだ)

공격이 그다지 효과적으로 발휘되지 못했을 경우 표시되는 메시지. 적에게 입히는 피해는 통상의 1/2이다.

효과가 없는것 같다
(こうかが ないみたいだ)

공격이 전혀 통하지 않는 경우 표시되는 메시지. 피해를 줄 수 없으니 다른 타입의 기술을 사용해야 한다.

타입에 맞추어 기술을 장비하자

포켓몬 타입과 장비한 기술의 타입이 같은 경우, 그 공격으로 입힐 수 있는 대미지는 통상의 1.5배가 된다. 레벨 업으로 익힌 기술은 물론, '기술 머신'으로 기술을 익힌 경우에도 이 장비법을 이용하면 매우 효과적이다. 특히 높은 레벨의 포켓몬이 익힌 기술은 그 효과를 알 수 없을 정도다. 특히 두 가지 타입을 동시에 갖고 있는 포켓몬의 경우 쉽게 1.5배의 대미지를 줄 수 있다

포켓몬 키우기 편

포켓몬은 레벨이 오르거나 '기술 머신'을 사용하면 새로운 기술을 익힐 수 있다. 하지만 1마리당 4개의 기술밖에는 익힐 수 없기 때문에 문제가 생긴다. 어떤 기술을 없애고 어떤 기술을 익힐 것인지에 따라서 같은 종류의 포켓몬이라도 성장 후에는 매우 다르다. 포켓몬과 같은 타입의 기술을 익힐 것인가, 아니면 여러 가지 타입의 기술을 익혀서 만능형을 만들 것인가… 그것은 여러분 입맛에 따라 키울 수 있다.

약한 포켓몬 키우기

막 잡은 포켓몬의 레벨이 매우 낮을 경우, 바로 전투에 참가시키기에는 무리가 따른다. 이때 키우고 싶은 포켓몬을 파티의 선두에 세워 전투가 발생하면 바로 강한 포켓몬으로 바꿀 수 있다. 그리고 이 전투

에서 이겼다면 약한 포켓몬은 대신 싸워준 강한 포켓몬과 함께 경험치를 나눠 갖는다. 이 방법을 사용하면 약한 포켓몬이라 할지라도 안전하게 키울 수 있다.

진화하는 포켓몬

포켓몬 중에는 일정 레벨에 도달하면 진화하는 포켓몬이 있는 반면, 어떤 포켓몬은 아이템을 사용하여 진화할 수 있다. 진화할 때 필요한 아이템만 있다면 언제라도 진화할 수 있다는 점이 장점이다. 진화를 하면 외견이 변할 뿐만 아니라 전체적인 능력치도 상승한다. 다음은 아이템으로 진화할 수 있는 포켓몬이다.

이렇게 진화한다

●아이템으로 진화할 수 있는 포켓몬

이브이	➡ (불의 돌)	➡ 부스터
이브이	➡ (물의 돌)	➡ 샤워즈
이브이	➡ (벼락의 돌)	➡ 선더스
가디	➡ (불의 돌)	➡ 윈디
로콘	➡ (불의 돌)	➡ 큐콘
셀더	➡ 물의 돌)	➡ 팔션
히토데만	➡ (물의 돌)	➡ 스타미
뇨로조	➡ (물의 돌)	➡ 뇨로본
피카츄	➡ (벼락의 돌)	➡ 라이츄
타마타마	➡ (리프의 돌)	➡ 낫시
쿠사이하나	➡ (리프의 돌)	➡ 라플레시아
우츠돈	➡ (리프의 돌)	➡ 우츠보트
프링	➡ (월석)	➡ 프크링
니드리노	➡ (월석)	➡ 니드킹
니트리나	➡ (월석)	➡ 니트퀸
핏피	➡ (월석)	➡ 픽시

진화를 멈춰야 할 경우

포켓몬이 진화를 시작하면, B버튼으로 진화를 멈출 수 있다. 여기에서 일부러 진화를 멈추는 이유는, 진화한 포켓몬의 경우 기술 스피드가 다르기 때문이다. 예를 들면 후시기소우는 레벨 32에서 후시기바나로 진화한다. 후시기소우는 레벨 38에서 '성장'을 익힐 수 있지만 후시기바나로 진화했다면 레벨 43까지 올라가야 '성장'을 익힐 수 있다. 뛰어난 기술을 조금이라도 빨리 익히기 위해서는 멈추어 진화를 조금 늦게 하는 방법을 사용하자.

트레이드 센터

트레이드 센터는 통신교환을 통해 포켓몬을 교환할 수 있는 모드다. 특히 150종류의 포켓몬 도감을 완성하기 위해서는 반드시 필요한 곳이다. 또 통신교환을 통해서 얻는 이익도 크다. 우선 통신교환을 통해 받은 포켓몬은 레벨 업이 빠르다. 왜냐하면 전투에서 얻는 경험치가 1.5배가 되기 때문이다. 또한 통신을 통해서만 진화하는 포켓몬도 있는데 모두 4종류이다. 이들은 매우 강력하지만 주의할 점이 있다. 통신 전에는 자기 것이지만 통신을 통해서 진화하면 상대방으로 넘어간다. 그래서 한번 더 교환해야 사용할 수 있다. 만약 이 작업을 하지 않는다면 포켓몬 도감에는 수록되지 않기 때문에 꼭 돌려 받자.

강한 포켓몬 만들기

대전에서 이기기 위해서는 강한 포켓몬을 만들 수밖에 없다. 그래서 자주 이용되는 방법이 바로 아이템을 이용하여 능력치의 기초 포인트를 올리는 것이다. 이것을 도핑이라 하며, 도핑은 레벨이 오를 때 능력 상승률이 대폭 상승하는 것으로, 되도록 저 레벨에서 사용하는 것이 효과적이다. 그러나 도핑 아이템 가격이 1개당 9,800엔으로 매우 비싼 것이 흠이다.

● 도핑 아이템

맥스 업	9,800엔	체력의 기초 포인트를 올린다
타우린	9,800엔	공격력의 기초 포인트를 올린다
브롬 헥신	9,800엔	방어력의 기초 포인트를 올린다
인도 메타신	9,800엔	민첩성의 기초 포인트를 올린다
리조 치움	9,800엔	특수 능력의 기초 포인트를 올린다

기술리스트

기술명	속성	위력	명중률	PP	효과
악마의 키스(あくまのキッス)	노멀	-	75	10	적을 잠재운다
구멍 파기(あなをほる)	지면	60	100	10	지면에 파고 들어가 2턴 째에 공격한다
난동부리기 (あばれる)	노멀	90	100	20	2~3턴 공격후 혼란에 빠진다
이상한 빛 (あやしいひかり)	고스트	-	100	10	적을 혼란시킨다
물거품 (あわ)	물	20	100	30	적에게 대미지, 민첩성을 떨어뜨리기도 한다
기합 베기 (いあいぎり)	노멀	50	95	30	적에게 대미지, 필드상의 풀과 나무를 벤다
분노 (いかり)	노멀	20	100	20	적을 쓰러뜨릴 때까지 싸운다, 공격을 받을 수록 공격력이 오른다
분노의 앞니 (いかりのまえば)	노멀	-	90	10	적 포켓몬의 HP를 1/2로 만든다
실 뱉기 (いとをはく)	풀	-	95	40	적 포켓몬의 민첩성을 떨어뜨린다
싫은 소리 (いやなおと)	노멀	-	85	40	적의 방어력을 떨어뜨린다
바위 떨어뜨리기 (いわおとし)	바위	50	65	15	적에게 대미지
바위 사태 (いわなだれ)	바위	75	90	10	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
노래부르기 (うたう)	노멀	-	55	15	적을 잠재운다
연막 (えんまく)	노멀	-	100	20	적의 공격을 잘 피하게 된다
왕복 따귀 때리기 (おうふくビンタ)	노멀	15	85	10	2~5회 연속으로 공격한다
되받아 치기(オウムがえし)	비행	-	100	20	적이 사용한 기술로 반격한다
오로라 빔 (オーロラビーム)	얼음	65	100	20	적에게 대미지, 공격력을 떨어뜨리거나 얼릴 수도 있다
괴력 (かいりき)	노멀	80	100	15	적에게 대미지, 필드상의 바위를 움직인다
카운터 (カウンタ)	격투	-	100	20	적의 물리공격을 2배의 위력으로 반격한다
화염방사 (かえんほうしゃ)	불	95	100	15	적에게 대미지, 화상을 입힐 수도 있다
긴장하기(かくばる)	노멀	-	100	30	포켓몬의 공격력을 올린다
그림자 분신 (かげぶんしん)	노멀	-	100	15	공격을 피하기 쉽게 된다
바람 만들기 (かぜおこし)	비행	40	100	35	적에게 대미지
딱딱해 지기 (かたくなる)	노멀	-	100	30	포켓몬의 방어력을 올린다
단단히 묶기 (かなしばり)	노멀	-	55	20	성공하면 적의 기술을 하나 봉한다
진공베기 (かまいたち)	노멀	80	75	10	힘을 모아 2턴 째에 공격한다
인내 (がまん)	노멀	-	100	10	2~3턴을 견디면, 받은 대미지의 2배로 공격한다
물기 (かみつく)	노멀	60	100	25	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
벼락 (かみなり)	전기	120	70	10	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
벼락 펀치(かみなり パンチ)	전기	75	100	15	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
당수 치기(からてチョップ)	노멀	50	100	25	급소에 맞추기 쉬운 공격
공수 찌르기 (からではさむ)	물	35	75	10	적의 공격을 봉하고, 2~5턴 연속으로 공격한다
껍데기 숨기 (からにこもる)	물	-	100	40	방어력을 올린다
달라붙기 (からみつく)	노멀	10	100	35	적에게 대미지, 민첩성을 떨어뜨릴 수도 있다
기합 모으기 (きあいだめ)	노멀	-	100	35	힘을 모아서 급소를 노리기 쉽다
버섯 포자 (キノコのほうし)	풀	-	100	15	적을 잠재울 수 있다
흡혈 (きゅうけつ)	벌레	20	100	15	적의 HP를 흡수한다
베어 찢기 (きりさく)	노멀	70	100	20	적의 급소를 노리기 쉽다
클럽 해머 (クラブハンマー)	물	90	85	10	적의 급소를 노리기 쉽다
검은 안개 (くろいきり)	얼음	-	100	30	적이나 자신에게 걸려있는 보조효과를 모두 없앤다
쓰러뜨리기 (けたぐり)	격투	50	90	20	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
고속이동(こうそくいどう)	에스퍼	-	100	30	포켓몬의 민첩성이 상승한다
갓 버드 (ゴッドバード)	비행	140	90	5	힘을 모아 2턴 째에 공격한다
환각 광선 (サイケこうせん)	에스퍼	65	100	20	적에게 대미지, 혼란시킬 수도 있다
사이코 웨이브(サイコ ウェーブ)	에스퍼	-	80	15	레벨의 1~1.5배의 대미지를 준다
사이코 키네시스 (サイコ キネシス)	에스퍼	90	100	10	적에게 대미지, 특수능력을 낮추기도 한다
최면술 (さいみんじゅつ)	에스퍼	-	60	20	적을 잠재울 수 있다
지옥차 (じごくぐるま)	격투	80	80	25	적에게 입힌 대미지의 1/4을 받는다
자기 재생 (じこさいせい)	노멀	-	100	20	최대 HP의 1/2 만큼 회복한다
지진 (じしん)	지면	100	100	10	적에게 대미지, 비행타입에게는 효과가 없다
밑에서 핥기 (したでなめる)	고스트	20	100	30	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
꼬리치기 (しっぽをふる)	노멀	-	100	30	적의 방어력을 떨어뜨린다
자폭 (じばく)	노멀	200	100	5	적에게 대미지를 주고 전투불능이 된다

기술명	속성	위력	명중률	PP	효과
마비 가루 (しびれごな)	풀	-	75	30	적을 마비시킬 수 있다
조르기 (しめつける)	노멀	15	75	20	적의 공격을 봉하고 2~5턴 연속공격
10만 볼트 (10まんボルト)	전기	95	100	15	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
하얀 안개 (しろいきり)	얼음	-	100	30	능력을 낮추는 공격을 완전히 방어한다
가르기 (じわれ)	지면	-	-	5	맞추면 일격에 적을 죽인다. 비행타입에게는 효과가 없다
흡수 (すいとる)	풀	20	100	20	적에게 입힌 대미지의 1/2이 HP로 변한다
박치기 (ずつき)	노멀	70	100	15	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
필사 태클 (すてみタックル)	노멀	100	100	15	적에게 입힌 대미지의 1/4이 피해로 돌아온다
모래조각 (すなかけ)	노멀	-	100	15	공격이 잘 안 맞게 된다
스피드 스타(スピードスター)	노멀	60	100	20	공격이 100% 들어간다
스푼 머리 (スプーンまげ)	에스퍼	-	80	15	공격이 잘 안 맞게 된다
스모그 (スモッグ)	독	20	70	20	적에게 대미지, 독을 입힐 수도 있다
성장 (せいちょう)	노멀	-	100	40	포켓몬의 특수능력을 올린다
솔라 빔 (ソーラービーム)	풀	120	100	10	빛을 모아서 2턴 째에 공격한다
소닉 붐 (ソニックブーム)	노멀	-	90	20	비행후 2턴 째에 20의 대미지를 준다
날기 (そらをとぶ)	비행	70	95	15	비행후 공격한다. 마을에서 마을로 이동할 수 있다
부딪치기(たいあたり)	노멀	35	95	35	적에게 대미지
대폭발 (だいばくはつ)	노멀	250	100	5	적에게 대미지를 주고 전투불능이 된다
대문자 (だいもんじ)	불꽃	120	85	5	적에게 대미지, 화상을 입힐 수도 있다
거슬러 오르기 (たきのぼり)	물	80	100	5	적에게 대미지
내던지기 (たたきつける)	노멀	80	75	20	적에게 대미지
더블 니들 (ダブルニードル)	풀	25	100	20	2회 연속으로 공격한다. 독을 입힐 수도 있다
알 낳기 (タマゴうみ)	노멀	50	100	10	최대 HP의 1/2을 회복한다. 필드에서는 동료도 회복가능
알 폭탄 (タマゴばくだん)	노멀	100	75	10	적에게 대미지
구슬 던지기 (たまなげ)	노멀	15	85	20	2~5회 연속으로 공격한다
작게 되기 (ちいさくなる)	노멀	-	100	20	자신의 레벨과 같은 대미지를 입힌다
지구던지기 (ちきゅうなげ)	격투	-	100	20	자신의 레벨수와 같은 수치의 대미지를 입힌다
초음파 (ちょうおんぱ)	노멀	-	55	20	적을 혼란시킬 수 있다
쪼기 (つつく)	비행	35	100	35	적에게 대미지
뿔로 받기 (つのでつき)	노멀	65	100	25	적에게 대미지
뿔 드릴 (つのドリル)	노멀	-	30	5	맞추면 일격에 쓰러뜨린다
날개 치기 (つばさでうつ)	비행	60	100	25	적에게 대미지
검무 (つるぎのまい)	노멀	-	100	30	공격력을 올린다
덩굴 채찍 (つるのムチ)	풀	35	100	10	적에게 대미지
텍스쳐 (テクスチャー)	노멀	-	100	30	적과 같은 타입으로 변화한다
텔레포트 (テレポート)	에스퍼	-	-	20	전투에서 도망친다. 포켓몬 센터로 이동한다
전기 쇼크 (でんきショック)	전기	40	100	30	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
전광석화 (でんこうせっか)	노멀	40	100	30	반드시 적보다 먼저 공격한다
전자파 (でんじは)	전기	-	100	20	적을 마비시킬 수 있다
독가스 (どくガス)	독	-	55	40	적에게 독을 입힐 수 있다
독 (どくどく)	독	-	85	10	적에게 독공격, 턴마다 대미지가 증가한다
독가루 (どくのこな)	독	-	75	35	적에게 독을 입힐 수 있다
독침 (どくばり)	독	15	100	35	적에게 대미지, 독을 입힐 수도 있다
가시 캐논(とげキャノン)	노멀	20	100	15	2~5회 연속으로 공격한다
녹이기 (とける)	독	-	100	40	방어력을 크게 올린다
돌진 (とっしん)	노멀	90	85	20	적에게 입힌 대미지의 1/4이 피해로 돌아온다
날라차기 (とびげり)	격투	70	95	25	피하면 입힐 대미지의 1/8이 피해로 돌아온다
날아 무릎차기 (とびひざげり)	격투	85	90	20	피하면 입힐 대미지의 1/8이 피해로 돌아온다
트라이 어택 (トライアタック)	노멀	80	100	10	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
드릴 부리(ドリルくちばし)	비행	80	100	20	적에게 대미지
깜빡 잊기 (ドわすれ)	에스퍼	-	100	20	특수능력을 크게 올린다
나이트 헤드(ナイトヘッド)	고스트	-	100	15	자신의 레벨수와 같은 수치의 대미지를 입힌다
울먹이기 (なきごえ)	노멀	-	100	40	적의 공격력을 낮춘다
파도타기 (なみのり)	물	95	100	15	적에게 대미지, 필드에서는 수상이동이 가능하다
2단 차기 (にどげり)	격투	30	100	30	2회 연속으로 공격한다
노려보기 (にらみつける)	노멀	-	100	30	적의 방어력을 낮춘다
고양이에게 동전을 (ねこにこばん)	노멀	40	100	20	전투 후에 자신의 레벨수×2의 돈이 들어온다

기술명	속성	위력	명중률	PP	효과
수면가루 (ねむりごな)	풀	-	75	15	적을 잠재울 수 있다
잠자기 (ねむる)	에스퍼	-	100	10	HP를 완전 회복한 다음 2턴 동안 잔다
염력 (ねんりき)	에스퍼	50	100	25	적에게 대미지, 혼란을 줄 수 있다
덮치기 (のしかかり)	노멀	85	100	15	적에게 대미지, 마비시킬 수 있다
하이드로 펌프 (ハイドロポンプ)	물	120	80	5	적에게 대미지
파괴 광선 (はかいこうせん)	노멀	150	90	5	적에게 큰 대미지, 다음 턴은 움직일 수 없다
가위 단두대 (ハサミギロチン)	노멀	-	-	5	일격에 쓰러뜨린다
자르기 (はさむ)	노멀	55	100	30	적에게 대미지
때리기 (はたく)	노멀	40	100	35	적에게 대미지
발파 커터 (はっぱカッター)	풀	55	95	25	급소에 맞추기 쉽다
꽃잎의 춤 (はなびらのまい)	풀	70	100	20	2~3턴 공격하며 그 후 혼란에 빠진다
점프하기 (はねる)	노멀	-	100	40	대미지를 줄 수 없고 점프만 한다
버블 광선 (バブルこうせん)	물	65	100	20	적에게 대미지, 민첩성을 낮출 수 있다
배리어 (バリアー)	에스퍼	-	100	30	방어력을 크게 올린다
빛 장벽 (ひかりのかべ)	-	-	100	30	자신이 받은 특수능력 대미지가 1/2로 된다
할퀴기 (ひっかく)	노멀	40	100	30	적에게 대미지
필살 앞니 (ひっさつまえば)	노멀	80	90	15	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수 있다
불똥 (ひのこ)	불꽃	40	100	25	적에게 대미지, 화상을 입힐 수 있다
삐악삐악 펀치 (ピヨピヨパンチ)	노멀	70	100	10	적에게 대미지
날려버리기 (ふきとばし)	노멀	-	-	20	트레이너전 이외의 전투를 종료할 수 있다
눈보라 (ふぶき)	얼음	120	90	5	적에게 대미지, 얼릴 수 있다
짓밟기 (ふみつけ)	노멀	65	100	20	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수 있다
플래시 (フラッシュ)	노멀	-	70	20	적의 공격 명중률을 낮춘다
침전물 공격 (ヘドロこうげき)	독	65	100	20	적에게 대미지, 독을 입힐 수 있다
뱀눈으로 노려보기(へびにらみ)	노멀	-	75	30	적을 마비시킬 수 있다
으르렁거리기 (ほえる)	노멀	-	-	20	트레이너전 이외의 전투를 종료할 수 있다
뼈다귀 곤봉 (ホネこんぼう)	지면	65	85	20	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수 있다
뼈다귀 부메랑 (ホネブメラン)	지면	50	90	10	2회 연속으로 공격한다
소용돌이 불꽃 (ほのおのうず)	불꽃	15	70	15	적의 공격을 봉하고 2~5턴간 연속으로 공격한다
불꽃 펀치 (ほのおのパンチ)	불꽃	75	100	15	적에게 대미지, 화상을 입힐 수 있다
휘감기 (まきつく)	노멀	15	85	20	적의 공격을 봉하고 2~5턴간 연속으로 공격한다
둥글게 말기 (まるくなる)	노멀	-	100	40	방어력을 올린다
돌려차기 (まわしげり)	격투	60	85	15	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수 있다
대신하기 (みがわり)	노멀	-	100	10	최대 HP의 1/4로 분신을 만든다
미사일 침(ミサイルばり)	풀	14	85	20	2~5회 연속으로 공격한다
물총 (みずでっぽう)	물	40	100	25	적에게 대미지
마구 찌르기 (みだれつき)	노멀	15	85	20	2~5회 연속으로 공격한다
마구 할퀴기 (みだれひっかき)	노멀	18	80	15	2~5회 연속으로 공격한다
메가 드레인 (メガドレイン)	풀	40	100	10	입힌 대미지의 1/2를 자신의 HP로 만든다
메가톤 킥 (メガトンキック)	노멀	120	75	5	적에게 대미지
메가톤 펀치 (メガトンパンチ)	노멀	80	85	20	적에게 대미지
흉내내기 (ものまね)	노멀	-	100	10	적의 기술을 그 전투에 한해서 사용할 수 있다
겨우살이 씨앗 (やどりぎのタネ)	풀	-	90	10	턴마다 적의 HP를 뺏는다
손가락 흔들기 (ゆびをふる)	노멀	-	100	10	랜덤으로 여러 가지 공격을 가한다
꿈 먹기(ゆめくい)	에스퍼	100	100	15	잠든 적의 HP를 흡수한다
용해액 (ようかいえき)	독	40	100	30	적에게 대미지, 방어력을 낮출 수 있다
요가 포즈 (ヨガのポズ)	에스퍼	-	100	40	공격력을 올린다
리플렉터 (リフレクター)	에스퍼	-	100	20	물리공격 방어력이 2배가 된다
용의 분노 (りゅうのいかり)	드래곤	-	100	10	적에게 반드시 40의 대미지를 준다
냉동 펀치 (れいとうパンチ)	얼음	75	100	15	적에게 대미지, 얼릴 수도 있다
냉동 빔 (れいとうビーム)	얼음	95	100	10	적에게 대미지, 얼릴 수도 있다
연속 펀치 (れいぞくパンチ)	노멀	18	85	15	2~5회 연속으로 공격한다
로켓 박치기 (ロケットずつき)	노멀	100	100	15	목을 뺀 후 2턴 째에 공격한다
발버둥치기 (わるあがき)	노멀	50	100	-	PP를 모두 사용하면 나오는 기술. 적에게 입힌 대미지의 1/4로 피해를 입는다

도구 리스트

명칭	가격(엔)	효과
몬스터 볼 (モンスターボール)	200	몬스터를 포획할 수 있는 볼
슈퍼 볼 (スーパーボール)	600	포획률이 높은 볼
하이퍼 볼 (ハイパーボール)	1200	포획률이 매우 높은 볼
마스터 볼 (マスターボール)	비매품	포획률 100%
해독제 (どくけし)	100	스테이터스 이상(독)을 치료한다
화상 치료제 (やけどなおし)	250	스테이터스 이상(화상)을 치료한다
동상 치료제 (こおりなおし)	250	스테이터스 이상(동상)을 치료한다
졸음 방지제 (ねむけざまし)	250	스테이터스 이상(졸음)을 치료한다
마비 치료제 (まひなおし)	200	스테이터스 이상(마비)을 치료한다
막강 치료제 (なんでもなおし)	600	모든 스테이터스 이상(빈사상태 제외)을 치료한다
외상약 (キズぐすり)	300	HP를 20 회복한다
좋은 외상약 (いいキズぐすり)	700	HP를 50 회복한다
대단한 외상약 (すごいキズぐすり)	1200	HP를 200 회복한다
맛있는 생수 (おいしいみず)	200	HP를 50 회복한다
사이코 소다 (サイコソーダ)	300	HP를 60 회복한다
믹스오레 (ミックスソーダ)	350	HP를 80 회복한다
회복약 (かいふくのくすり)	3000	모든 HP와 스테이터스 이상을 치료한다
만땅약 (まんたんのくすり)	2500	모든 HP를 회복한다
튼튼 조각 (げんきのかけら)	1500	빈사 상태에서 최대 HP의 1/2로 회복한다
튼튼 덩어리 (げんきのかたまり)	4000	빈사 상태에서 모든 HP를 회복한다
요크아 탈 (ヨクアタール)	950	명중률을 일시적으로 높인다
이펙트 가드 (エフェクトガード)	700	특수공격을 방어한다
크리티 커터 (クリティカッター)	650	급소에 맞출 확률을 일시적으로 높인다
플러스 파워 (プラスパワー)	500	공격력을 일시적으로 높인다
디펜더 (ディフェンダー)	550	방어력을 일시적으로 높인다
스피더 (スピーダー)	350	민첩함을 일시적으로 높인다
스페셜 업 (スペシャルアップ)	350	특수능력을 일시적으로 높인다
맥스 업 (マックスアップ)	9800	HP의 기초 포인트를 높인다
타우린 (タウリン)	9,800	공격력의 기초 포인트를 올린다.
브롬 헥신 (ブロムヘキシン)	9,800	방어력의 기초 포인트를 올린다.
인도 메타신 (インドメタシン)	9,800	민첩성의 기초 포인트를 올린다.
리조 치움 (リゾチウム)	9,800	특수 능력의 기초 포인트를 올린다.
이상한 엿 (ふしぎなアメ)	4800	포켓몬의 레벨을 1 올린다
포인트 업 (ポインポアップ)	비매품	PP의 최대치를 올린다
피피 에이드 (ピーピーエイド)	비매품	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 10 회복한다
피피 리커버 (ピーピーリカバー)	비매품	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 모두 회복한다
피피 에이더 (ピーピーエイダー)	비매품	포켓몬의 PP를 각각 10씩 회복한다
피피 맥스 (ピーピーマックス)	비매품	포켓몬의 PP를 모두 회복한다
월석 (つきのいし)	비매품	특정 포켓몬을 진화시킨다
불의 돌 (ほのおのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
물의 돌 (みずのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
벼락의 돌 (かみなりのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
리프의 돌 (リーフのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
동굴 탈출용 끈 (あなぬけのヒモ)	550	사용하면 던전에서 바로 빠져 나온다
곤충 스프레이 (むしよけスプレー)	350	100보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않는다
실버 스프레이 (シルバースプレー)	500	200보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않는다
골드 스프레이 (ゴールドスプレー)	700	300보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않는다
비밀의 호박 (ひみつのコハク)	비매품	포켓몬의 화석
갑각 화석 (こうらのカセキ)	비매품	포켓몬의 화석
조개 화석 (かいのカセキ)	비매품	포켓몬의 화석
자전거 (じてんしゃ)	100만	이동속도가 2배로 된다
교환권 (ひきかえけん)	비매품	자전거와 공짜로 바꿀 수 있다
금구슬 (きんのたま)	10000	팔면 돈이 되는 비싼 구슬
피피 인형 (ピッピにんぎょう)	1000	전투에서 사용하면 반드시 도망갈 수 있다
다우징 머신 (ダウジンマシン)	비매품	화면 내에 숨겨진 아이템을 찾을 수 있는 기계
학습 장치 (がくしゅうそうち)	비매품	전투에 참가하지 않은 포켓몬도 경험치를 얻을 수 있는 장치

스토리 공략편

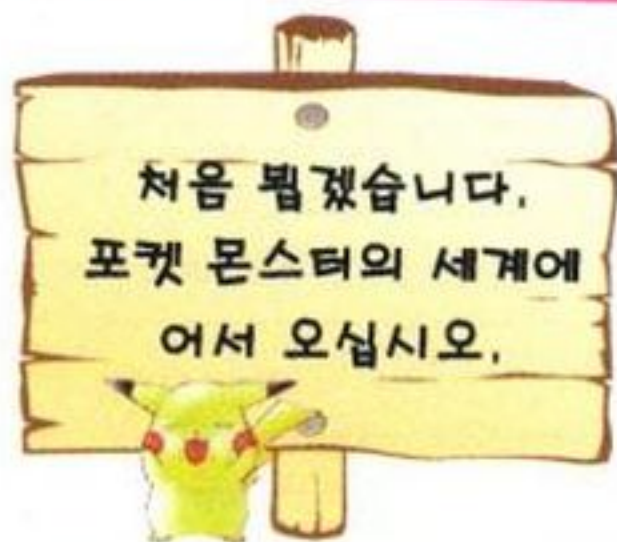
처음 뵙겠습니다.
포켓 몬스터의 세계에
어서 오십시오.

はじめまして!
ポケットモンスターの せかいへ

오키드 박사

この せかいには
ポケットモンスターと よばれる

주인공과 같이 다닐 피카츄

そうだ そうだ! おもいだしたぞ
シゲル という なまえだ

라이벌 시겔

내 이름은 오키드. 모두들 포켓몬박사라고 부르지.
이 세계에는 포켓 몬스터라고 불리는 생물이 도처에 살고 있어.
사람들은 이 포켓몬을 애완동물로 삼거나 승부에 사용하기도 하지….
그리고… 나는 이 포켓몬을 연구하고 있지.
자, 그러면 너의 이름을 알려줘!

자기가 정한다
엘로우
사토시 …… 이 공략은 사토시로 정한다
잭

흠….
사토시라고 하는군.
이 녀석은 내 손자다.
또한 너의 친구이며 라이벌이기도 하지.
…어?
내가 이름을 말해 줬나?

자기가 정한다
블루
시겔 …이 공략은 시겔로 정한다
존

그래 그래! 생각났어.
시겔이라고 하지.
사토시!
드디어 너의 이야기를 시작한다.
꿈과 모험이 있는 포켓 몬스터의 세계로! Let' s go!!!

마사라 타운

주인공(이하 사토시)이 사는 마을 마사라 타운. 처음 게임을 시작하는 곳은 사토시가 사는 2층집으로, 우선 컴퓨터로 가서 회복 아이템을 얻어야 한다. 컴퓨터의 메뉴는,

도구를 꺼낸다
도구를 맡긴다
도구를 버린다
스위치를 끈다

1층으로 내려와 어머니에게 말을 걸면 어머니는,

어머니: "그런가. 남자는 언젠가 여행을 떠나게 된다고 하지.
음… TV에서 들었어. 그건 그렇고 옆집 오키드 박사님이 널 찾고 있더라."

그후 박사집으로 가보면 박사는 없고 라이벌인 시겔이 있다.

시겔: "안녕, 사토시. 오키드 할아버지라면 지금 안 계셔. 포켓몬을 주신다고 해서 바쁜데도 왔는데…"
아가씨: "저렇게 보여도 오키드 박사님은 포켓몬의 댓가지. 박사님을 존경하는 포켓몬 트레이너도 많아!"

마을에서 나가려 하면 오키드 박사가 불러 세우며 바깥은 위험하다고 한다. 이때 피카츄가 공격해 오는데 박사가 몬스터 볼로 잡는다.

오키드 박사: "위험해! 풀숲에는 야생 포켓몬이 덤벼들지." (이 때 피카

츄가 나타나며 박사가 몬스터볼로 피카츄를 잡는다)

오키드 박사: " 후… 이처럼 풀숲에는 언제 포켓몬이 덤벼들지 알 수 없지. 이쪽도 포켓몬을 가지고 있다면 싸울 수도 있지만…

그래!

자, 사토시, 나를 따라 오렴."

그리고 함께 연구소로 돌아오면 주인공의 라이벌이 기다리고 있다.

시겔: "할아버지! 기다리느라 힘들었어요."

오키드 박사: "아 시겔! 벌써 와 있었니?

조금 있다가 오라고 말했었는데… 어쨌든 좋아. 잠시 거기서 기다리고 있어.

자, 사토시. 저기 책상 위에 동그란 구슬이 있지? 호호.

저건 몬스터 볼이라고 부르며 그 안에는 포켓몬이 들어가 있지.

저걸 너에게 주마."

라이벌: "앗! 나쁜 할아버지! 저한테도 주세요"

오키도 박사: "그렇게 보채지마렴 시겔. 나중에 너한테도 줄께"

박사는 사토시에게 책상 위에 있는 몬스터 볼을 가지라고 하지만 시겔이 뺏어가 버린다.

시겔: "사토시! 이건 내가 가져가지"

오키드: "이 녀석! 뭐하는 짓이냐!"

시겔: "할아버지 저는 이 녀석을 갖고 싶어요"

오키드: "어쩔 수 없는 녀석이군. 좋아! 그 포켓몬은 네가 가져라. 언젠가 너한테도 주려고 했으니…

사토시! 이쪽으로 오렴.

사토시. 이 녀석은 아까 잡은 그 포켓몬이다.

막 잡았기 때문에 그다지 사람과는 친하지 않을 게야. 이 녀석을 대신 주마."

박사는 사토시에게 아까 잡은 피카츄를 주며, 이후 피카츄는 사토시의 뒤를 졸졸 따라다니게 된다. 받은 후에는 닉네임을 붙일 수 있다. 박사에게 피카츄를 얻은 후 나가려고 하면 라이벌이 나타나 대전을 해보자고 한다.

시겔: "기다려 사토시! 모처럼 할아버지에게 포켓몬을 받았는데 잠시 내 상대가 되어 줘!"

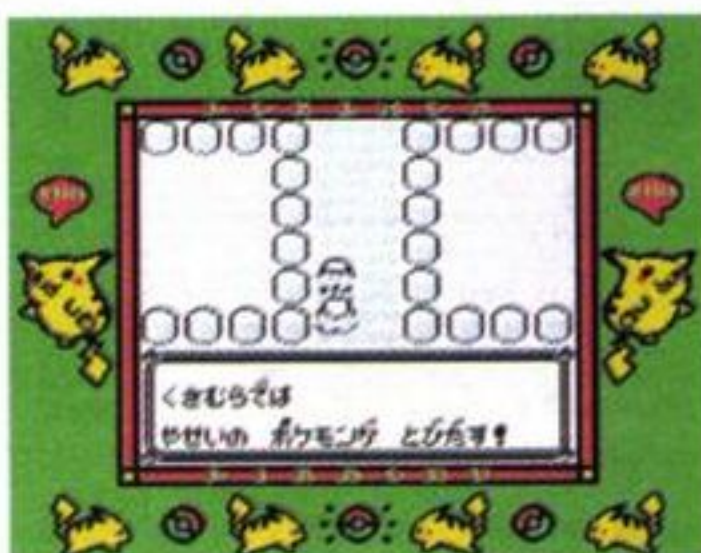
전투에서 이기면

시겔: "이제 다른 라이벌을 찾아야지. 사토시! 할아버지! 그럼 안녕~"

오키드: "어? 호…

이상한 일이지만 그 녀석은 몬스터볼을 좋아하지 않는 것 같군. 그러면 그냥 데리고 다니는 게 어떨까?

그편이 그 녀석에게도 괜찮지. 말을 걸어서 상태를 확인할 수도 있을 거야."

라이벌의 포켓몬은 레벨 5의 이브이로, 방어력을 낮추는 특수공격을 주로 사용한다. 피카츄의 HP가 많이 떨어지면 처음에 얻은 회복 아이템을 사용하고, 이브이를 이기면 바로 레벨업한다. 그래도 여전히 피카츄의 체력이 떨어져 있다면 어머니에게 가서 말을 걸자. 그러면 건강한 피카츄로 만들어 준다. 다음 진행지인 토키와 시티를 향해 1번 도로로 나가자.

나가려 하면 박사가 달려온다

피카츄를 잡는 오키드 박사

이야기를 듣는 둘

라이벌이 포켓몬을 뺏는다

최초의 전투

POCKET-MONSTERS PIKACHU

피카츄의 상태를 알 수 있다

1번 도로

1번 도로는 마사라 타운과 토키와 시티를 이어 준다. 도로 중에서 풀이 자라 있는 곳은 야생 몬스터가 출현하지만 아직 몬스터 볼이 없기 때문에 잡을 수 없다. 우선은 토키와 시티로 가자. 중간에 프렌들리 샵의 점원을 만날 수 있다. 그에게서 외상약을 받자.

점원: "저는 프렌들리 샵의 점원입니다. 편리한 도구점이니 토키와 시티에 오실 땐 꼭 들려주세요. 아, 그래! 견본품을 드리죠."

1번 도로 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	높음
코랏타	높음

토키와 시티

이곳부터는 포켓몬 센터와 프렌들리 샵이 등장한다. 센터에서는 포켓몬의 HP를 회복할 수 있고, 샵에서는 모험에 필요한 도구를 살 수 있다. 처음에 샵에 가게 되면 점원이 박사에게 전해줄 물건을 사토시에게 주면서 부탁을 한다.

점원: "앗, 당신은 마사라 타운에서 왔죠? 오키드 박사님을 알고 있겠군요. 이 물건을 오키드 박사님에게 전해주지 않겠습니까? 박사님이 부탁했던 물건입니다."

다시 마사라 타운으로 되돌아가자. 마을 서쪽은 22번 도로와 연결되어 있다. 22번 도로는 세키에이 고원으로 통하지만, 지금은 진행할 수 없다.

포켓몬 센터에서 체력을 회복하자

빈 도감을 받는다

귀여운 니도란

이놈은 수컷 니도란

피카츄의 기분이 좋아진 것 같다

마사라 타운

박사에게 가면 자기가 부탁해 둔 특제 몬스터 볼을 가지고 왔다며 고맙다고 한다. 그리고 박사는 부탁을 하는데…,

오키드 박사: "오오! 사토시, 어때? 내가 준 포켓몬은?

꽤 친숙해진 것 같군. 자네, 포켓몬 트레이너로서의 재능이 있는데!

어, 내게 줄 물건이 있다고? (물건을 건네준다)

오오! 이것은 내가 주문했던 특제 몬스터 볼이군. 고마워.

그런데 아까 깜빡 잊어 말하지 못했지만 부탁이 있는데 말이야…."

시게루: "할아버지!, 할아버지. 포켓몬을 키웠어요. 잠깐 봐주세요."

오키드 박사: "오오, 시게루. 마침 잘 됐군.

너에게도 부탁이 있다. 책상 위에 있는 건 내가 만든 몬스터 도감이다.

만난 포켓몬의 데이터가 자동적으로 수록되며 페이지가 늘어나는 첨단 도감이지.

사토시, 시게루.

이것을 너희에게 주마 (사토시와 시게루는 도감을 받는다).

이 세계의 모든 포켓몬을 기록한 완전한 도감을 만드는 것.

그것이 내 꿈이었다.

하지만 나도 이젠 늙은이. 거기까지는 무리다.

그래서 너희에게 내 대신 꿈을 이루어 주었으면 해.

자 이제 출발하거라. 이것은 포켓몬 역사에 길이 남을 위대한 일이 될 거야."

시겔: "좋아요! 할아버지.

모두 저한테 맡기세요.

사토시!

안됐지만 너는 필요 없을 꺼야. 그래, 누나한테 타운맵을 빌리러 가야지.

사토시, 너에게 빌려주지 말라고 말할테니 누나 집에 가봐도 쓸데없을 껄?"

지도를 얻으러 시겔의 누나 집으로 가자.

누나: "오키드 할아버지가 일을 맡겼다며? 대단하네! 이거 줄테니 써(타운 맵을 받는다).

자기가 있는 장소와 마을 이름을 알고 싶을 때 타운 맵을 사용하렴."

이제 이 게임의 목적 '몬스터 도감의 완성' 이 밝혀졌으니 포켓몬를 잡으러 세상에 나가자. 다시 토키와 시티로 향하자.

토키와 시티

토키와 시티 북쪽으로 나가려고 하면 웬 할아버지가 술에 취해 있다.

어떤 할아버지: "음…. 술취한 것 같군. 머리가 아퍼.

어? 내가 방해했나? 호호.

포켓몬 도감을 완성한다고? 그러면 포켓몬 잡는 방법을 보여주지 (할아버지는 몬스터 볼을 던지지만 실패한다)

아, 실패군. 나도 녹슬었나 보다.

몬스터 볼도 없어졌으니 가까운 프렌들리 샵에 사러 가야지."

여기로 나가면 2번 도로가 나온다.

2번도로

도로 우측에는 여러 아이템이 떨어져 있지만, 포켓몬 중에 기합 베기(いあいぎり)를 익히지 못했다면 들어갈 수 없다. 우선은 왼쪽의 건물을 통해서 들어갈 수 있는 토키와 숲으로 진행하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
포포	높음
캐타피	낮음

미니 스커트가 도전해 온다

토키와 숲

이 숲에서 만나는 사람은 대부분 포켓몬 트레이너들. 가까이 접근하면 전투 모드로 바뀌며, 이쪽도 전투에 임할 수 있도록 항상 포켓몬의 HP와 PP를 확인하자. 그리고 트레이너의 포켓몬은 포획할 수 없다. 토키와 숲의 할아버지에게 말을 걸면,

출현 몬스터

이름	출현 확률
비들	낮음
코쿤	낮음
트란셀	높음
캐타피	높음

숲에 들어가기 위한 건물

귀찮게 달려든다

촌스럽게 생긴 곤충 채집 소년

기뻐하고 있군!

할아버지: "도로 여기저기에 홀쭉한 나무가 있지?

그것은 포켓몬의 기술로 쓰러뜨릴 수 있어."

니지 시티

토키와숲에서 벗어나면 니지 시티에 도착한다. 여기에는 박물관이 있으니 견학을 가보자. 입장료는 50엔이다. 박물관 내에는 아주 오래 전에 전멸한 포켓몬의 화석과 월석이 전시되어 있다. 또 지금은 들어갈 수 없지만 박물관 옆에는 비밀

POCKET-MONSTERS PIKACHU

통로도 있다. 비밀통로를 통해서 들어가면 직원이 비밀의 호박을 준다. 진행하기 위해 마을을 나가려고 하면 출구에 서 있던 소년이 포켓몬 짐으로 데려간다. 여기에서 포켓몬 짐의 리더 '타케시'를 쓰러뜨려야만 앞으로 진행할 수 있다.

소년: "너! 포켓몬 트레이너지?

타케시가 상대를 찾고 있어. 이쪽으로 와.

이길 자신이 있다면 타케시와 싸워봐."

니지 시티 박물관 내부

포켓몬의 화석. 나중에 얻을 수 있다

리더 배틀 1(니지 시티짐) : 타케시

포켓몬짐의 리더와는 처음 대결하는 것으로 타케시는 주로 바위 타입의 포켓몬을 사용한다.

몬스터리스트

이시츠부테 L10

이와크 L12

아이템리스트

그레이 배지

기술 머신 34

짐 입구 오른쪽에 있는 사람에게 말을 걸면

백수: "안녕! 포켓몬 챔피언을 노려보지 않을래?

나는 트레이너는 아니지만 이기기 위한 조언은 해줄 수 있어.

그럼 함께 포켓몬 챔피언을 노려볼까? (예<-/아니오)

좋아!

자 그러면…

음, 네 피카츄로는 이 짐에서 이기긴 힘들겠어.

타케시가 사용하는 지면타입의 포켓몬에게는 전기공격이 전혀 통하지 않아."

중요한 조언이다. 피카츄 이외의 포켓몬으로 싸워야 한다. 포포나 코랏타를 키워 타케시와 싸우자.

타케시: "왔군. 나는 니비 포켓몬 짐의 리더인 타케시.

나의 굳건한 의지는 포켓몬을 통해서도 볼 수 있지. 단단하고 인내심이 강해.

그래. 내가 사용하는 건 바위 타입뿐이다.

자, 싸워볼까?"

전투에서 이긴 후

타케시: "너를 너무 깔봤던 것 같군. 나를 이겼으니 포켓몬 리그 공인 그레이 배지를 주마.

그레이 배지를 붙이면 그것만으로 포켓몬이 강해지지. '프래시' 기술을 가진 포켓몬은 싸우지 않아도 프레시를 사용할 수 있어.

아, 그리고 이것은 너에게 주지(기술 머신 34를 받는다)

기술 머신을 사용하면 포켓몬은 바로 그 기술을 익혀. 그러나 머신은 쓸모 없게 되지.

어떤 포켓몬에게 익힐 것인지 잘 생각하는 편이 좋아.

그런데 기술 머신 23에는 '인내(がまん)'가 들어있지.

공격을 받을 때 가만히 막고 있다가 2배로 대미지를 돌려줘.

재미있는 기술이다."

3번 도로

타케시를 물리쳤다면 3번 도로를 통해서 오츠키미 산으로 가자. 이곳에서는 모두 8명의 트레이너가 도전해 온다. 오츠키미 산 입구에 있는 포켓몬 센터에서는 코이킹을 팔고 있다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	높음
오니스즈메	높음
샌드	낮음
멍키	낮음

이상한 변태 아저씨

오츠키미 산

오츠키미 산에는 보다 강력한 야생 포켓몬이 살고 있다. 그리고 트레이너도 강력하니 입구에 있는 포켓몬 센터를 자주 이용하면서 천천히 진행하자. 이곳에는 니비시티 박물관에서 본 '카이'와 '코우라'의 화석이 있다. 입수할 수 있는 것은

둘 중에 하나로, 잘 선택해야만 한다.

'카이'는 포켓몬 오움나이트의 화석이며, '코우라'는 포켓몬 카부토의 화석이다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
즈배트	높음
이시츠부테	낮음
파라스	낮음

강력한 포켓몬이 나온다

로켓 단원과의 일전

4번 도로

오츠키미 산을 벗어나면 4번 도로가 나온다. 맵 우측에서 뛰어내리면 얼마동안 오츠키미산과 니지시티로 돌아갈 수 없다. 잊은 것은 없는지 확인하고 Let's go

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
오니스즈메	낮음
산드	낮음

하나다 시티

하나다 시티는 동서남북으로 길이 있지만 지금은 북쪽으로밖에 갈 수 없다. 그리고 여기서 판매하고 있는 자전거는 쿠치바 시티에서 아이템을 입수하여 돌아오면 공짜로 준다. 그리고 포켓몬 센터 왼쪽 가정집에 있는 아가씨에게 말을 걸면 '후시기다네'를 맡긴다.

후시기다네를 맡기는 아가씨

리더 배틀 2(하나다 시티짐) : 카스미

두 번째 리더는 물 포켓몬을 사용하는 카스미이다. 풀 타입과 전기 타입의 포켓몬을 중심으로 파티를 구성하여 싸우면, 간단하게 물리칠 수 있다. 만약 바위 타입과 불꽃 타입의 포켓몬은 파티에서 제외하자.

몬스터리스트

히토데만 L18
스타미 L21

아이템리스트

블루 배지
기술 머신 11

하나다 시티 짐

백수: "안녕, 미래의 챔피언. 조언을 해주지.

이 곳의 리더 카스미는 물 타입의 포켓몬을 사용하는 프로 트레이너다.

이럴 땐 식물 타입으로 싸워봐.

아니면 전기 타입으로 마비시키는 것도 괜찮지."

카스미: "너! 너는 포켓몬을 키울 때 어떤 방향으로 정하니?

나는 물 타입으로 공격하고 공격해서...

계속 공격하는 것이지.

자! 세계 제일의 미소녀, 카스미님이 상대를 해주지!"

대전에서 이기면

카스미: "어, 내가 졌어?

어쩔 수 없지. 이겼으니 블루 배지를 줄게.

블루 배지가 있으면 레벨 30까지의 포켓몬이 얌전하게 말을 잘 들어.

그것이 설사 사람에게 받은 포켓몬이라도 괜찮아.

그리고, 대전중이 아니더라도 '기합베기(いあいぎり)'를 사용할 수 있어.

훌쩍한 나무를 베어 넘어갈 수 있지.

그리고 이것은 내가 자랑하는 기술머신이야." (기술머신 11을 받는다)

카스미와의 일전

강력한 스타미

24, 25번 도로

하나다시티의 북측도로가 24번

도로이다. 여기에서는 라이벌인 시겔이 다시 도전해 온다. 시겔은 지금까지의 트레이너보다 강력하기 때문에, 만전의 준비를 갖추고 있어야 한다.

북쪽 도로로 나가려고 하면 라이벌이 도전한다.

시겔의 몬스터 리스트

오니스즈메 L18
산드 L18
코랏타 L18
이브이 L17

시겔 : "여! 사토시.
이런 곳에서 뭐하고 있는 거야?
나는 여러 포켓몬을 잡아서 강하게 키웠지.
뭐 잡은 거 있어? 보여줘!"

전투에서 이기면

"뭐야, 그렇게 정색을 하고… 알았어, 알았어.
마사키네 집으로 가서 진귀한 포켓몬을 많이 보여 달라고 해야지.
덕분에 포켓몬 도감의 페이지가 늘었어.
마사키는 유명한 포켓몬 매니아라니까!
퍼스컴 통신의 포켓몬 보관 시스템!
내것도 마사키가 만들었지.
너도 한번 가보는게 어때? 그럼 안녕!"

출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	낮음
나조노쿠사	낮음
콘판	낮음
마다츠보미	낮음

24번 도로 왼쪽 상단의 사람에게 말을 걸면

납자아이 : "나…
포켓몬 키우는게 서툴러.
이 히토카게도 약하고 불쌍해서 도망갈 것만 같아.
확실히 키워준다면 너에게 줄게.

그럼 부탁해!"

이번엔 산사나이…

미사키의 집

미사키의 집은 포켓몬 매니아로 유명한 마사키가 주인이다. 들어가면 실험에 실패한 마사키가 몬스터로 변해 있다. 가까이에 있는 기계를 움직여 도와주면 '선박티켓'을 준다. 이 티켓은 스토리를 진행하기 위해 꼭 필요한 아이템으로 버리지 않도록 주의하자.

마사키 : "안녕, 나는 포켓몬… !
나는 마사키.
사람들은 포켓몬 매니아라고 하지.
뭐냐, 그 눈은?
아, 사실은 실험에 실패해서 포켓몬이 되어 버렸어.
도와줄래?

내가 전송머신에 들어가 있는 동안 분리 프로그램을 부탁해.
컴퓨터는 저쪽이야"

분리가 끝나면

마사키 : "…정말, 정말 고마워.
혹시 포켓몬 콜렉션 보러 온 거니?
뭐야, 재미없잖아. 아아, 그래.
답례로 이거 줄게(선박 티켓을 받는다).
지금 쿠치바 항구에 산토안느호가 정박해 있어.
포켓몬 트레이너도 많이 온 것 같으니 한번 가봐."

포켓몬으로 변한 마사키

인간 마사키

5번 도로

하나다 시티로 되돌아가면, 도둑

이 들어 경찰이 막고 있었던 집에 들어갈 수 있다. 그 집안에는 로켓단이 뚫어 놓은 구멍이 있는데 그 구멍을 통해서 남쪽으로 향하면, 그 쪽이 5번 도로이다. 여기 5번 도로에는 맡긴 포켓몬의 레벨을 자동적으로 올려주는 포켓몬 양육원이 있으니 잘 이용하자. 양육원에 오랜 기간 동안 맡기면 맡길수록 많이 성장한다. 남쪽 건물을 통해서 야마부키 시티로는 갈 수 없으니 오른쪽 건물에 있는 지하 통로를 통해서 쿠치바 시티로 가자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
프링	낮음

이쪽으로 들어가야 한다

양육원 보모 할아버지

아직은 이쪽으로 갈 수 없다. 그러나 목이 마르다는데…

지하통로

5번 도로와 6번 도로를 이어주는 지하 통로. 여기에는 야생 포켓몬이 전혀 출현하지 않기 때문에 안심하고 지나갈 수 있다. 지하 통로 입구에서는 포켓몬을 교환하자고 하는 사람이 있으니 한번 이야기를 나눠 보자.

카라카라와 고리키를 바꾸자고 한다

지하통로에서는 포켓몬이 안나온다

6번 도로

지하통로에서 나오면 북쪽에 건물이 있으며, 이 건물을 통해서 야마부키 시티로 갈 수 있지만 아직 들어 갈 수 없다. 그러므로 남쪽에 있는 쿠치바 시티로 가자. 트레이너는 모두 6명 있다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	높음
나스	낮음
피전	낮음

쿠치바 시티

쿠치바 시티에는 '포켓몬 클럽'이 있다. 여기 회장과 이야기를 하면 '교환권'을 준다. 이것은 자전거를 공짜로 얻을 수 있는 아이템으로 하나다 시티로 되돌아가서 자전거를 받아 오자.

그리고 북서쪽에 있는 가정집에 들어가 주인과 이야기를 하면 고물 낚싯대를 준다. 낚싯대는 모두 3종류로 호수와 하천에서 사용하면 장소에 따라서, 낚싯대에 따라서 여러 포켓몬이 낚아진다. 여기 쿠치바 시티에서는 코이킹이 낚이니 시험해 보자. 또 길 가운데에 서있는 여자 경찰관에게 말을 걸면 '제니가메'를 데리고 있다며 맡긴다. 그러나 오렌지 배지가 있어야 가능하다. 하나다 시티에서 자전거를 받아 왔으면 남쪽에 정박해 있는 산토안느호로 가자.

낚시 할아버지: "나는 낚시꾼이야. 낚시를 너무 좋아하는데 너는 어때?

에 아니오

그래! 너와는 뭔가 통하는데. 이거 줄 테니 너도 낚시를 해보렴.

낚시야말로 남자에게 있어 로맨스지. 바다에서나 강에서나.

망설이지 말고 낚싯대를 사용해."

낚시꾼 할아버지

클럽에 들어가면 피카츄가 매우 좋아한다

회장과 이야기를 나누면 교환권을 준다

리더 배틀 3(쿠치바 시티 짐) : 마티스

3번째 리더는 전기 포켓몬을 사용하는 마티스이다. 전기 타입은 지면 타입에 약하기 때문에 디그더와 산드를 중심으로 파티를 구성하면 쉽게 이길 수 있다. 또, 마티스의 방으로 들어가기 위한 스위치는 쓰레기통 어딘가에 숨겨져 있으니 뒤져보자.

몬스터 리스트

피카츄 L18

라이츄 L28

아이템 리스트

오렌지 배지

기술 머신 24

백수: "안녕, 미래의 챔피언.

마티스 소좌의 별명은 번개 미국인!

전기 포켓몬을 제일 잘 쓰지.

비행, 물 타입은 상성이 안좋아. 마비되지 않도록 조심해.

그리고 마티스는 조심스럽지.

그의 방은 잠겨져 있어서 간단히 들어갈 수 없어."

마티스: "웰컴 투 쿠치바 짐!

하이 베이비. You가 도전자? 하하.

그런 낮은 Power로 Me에게 도전하는 건…

배짱이 좋군.

포켓몬 배틀은 그렇게 호락호락하지 않지.

모두 비실비실하게 만들어주지."

전투에서 이기면

마티스: "오우, 노.

You의 그 강함. 정말 대단하군.

OK. 오렌지 배지를 주지.

오렌지 배지를 갖고 있으면 You의 포켓몬 스피드가 오르고 비행기술을 대전 이외에서도 사용할 수 있어.

You는 Special! 이것은 내 정성이야." (기술머신 24를 받는다)

이 나무는 기합베기로 쓰러뜨리자

쓰레기통에 스위치가!

라이츄가 나온다

산토안느호

호화 여객선 산토안느호. 여기에서는 선장과 만나 이야기를 나누고 '비전머신 01'을 받아야 한다. 비전머신 01은 포켓몬이 '기합베기(いあいぎり)'를 익힐 수 있다. 하지만 배안에 있는 트레이너와 라이벌이 도전을 해오므로 준비를 단단히 하자.

시게루: "봉 주르, 사토시!

이런 곳에서 만나다니…

사토시… 초대받은 거야?

그럼 포켓몬 도감 데이터는 완성했니?

난 벌써 40종류나 잡았지.

길이 틀리니 잡는 포켓몬도 틀릴 거야!

천천히 풀숲에 들어가서 찾아봐."

전투에서 이기면

시게루: "기합베기(いあいぎり)의 명인이 이 배에 있어.

만나 보면 너도 좋을 거야.

그럼 안녕!"

윗방으로 들어가면 선장이 뱃멀미를 하고 있다.

선장 : "우웩…

뱃멀미로 완전히 녹초가 됐군. 괴로워. 우웩…. (선장의 등을 문질러 준다)

후, 고마워.

겨우 걸을 수 있을 것 같아.

그래. 비전 기술을 보러 왔니?

건강하면 멋있는 기합베기를 보여주겠지만…

그래, 대신에 이걸 가져가.

이걸 포켓몬이 익히면 언제라도 기합베기를 쓸 수 있어."

선박 티켓을 보여주면 들어갈 수 있다

방안에 들어가면 트레이너가 도전해 온다

비전머신을 주는 뱃멀미 선장

11번 도로

쿠치바 시티의 동쪽으로 11번 도로가 펼쳐져 있다. 그리고 11번 도로 우측에 있는 건물에는 오키드 박사의 조수가 있다. 포켓몬을 30마리 이상 모은 후 2층에 올라 이야기를 나누면, 보이지 않는 아이템을 찾아주는 '다우징머신'을 준다. 11번 도로 우측으로는 12번 도로와 연결돼 있지만 지금은 그쪽으로 갈 수 없으며, 좌측에 있는 디그다의 구멍으로 들어가자

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	낮음
슬립	낮음
포포	낮음

디그다의 동굴

야생 디그다가 파놓은 동굴로 출현하는 몬스터는 디그다와 다그트리오 밖에 없다. 야생 디그다와 다그트리오는 여기에서밖에 나오지 않기 때문에, 이곳에서 포획해야 한다. 다그트리오는 매우 강하니 조심하고, 디그다의 구멍을 빠져 나오면 2번 도로의 우측으로 나온다.

포켓몬에게 기합베기를 익히게 했다면 지금까지 진행을 방해하던 얇은 나무를 쓰러뜨려서 건너편으로 갈 수 있다. 특히 2번 도로 우측에 있는 건물에는 '비전머신05'를 주는 사람이 있으니 반드시 받을 것. 또 니지 시티에 있던 박물관의 비밀통로로 들어가면 '비밀 호박'을 받을 수 있다. 이것은 게임 클리어에 절대적으로 필요한 아이템은 아니지만 후에 도움이 된다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
디그다	높음
다크트리오	낮음

동굴 입구

다그 트리오는 잘 안나오는 편

이 사람이 비전 머신 05를 준다

박물관 비밀 통로로 들어가면 '비밀 호박'을 준다

9번 도로

2번 도로에서 '비전머신 05'를 받았다면, 하나다 시티 동쪽에 있는 9번 도로에 가보자. 9번 도에서는 많은 트레이너가 등장하기 때문에, 포켓몬을 빨리 성장시킬 수 있다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
코일	높음
니도란♀	높음
니도란♂	높음

이와야마 터널

이와야마 터널 내부는 어둡기 때문에 '비전머신 05'를 통해 익힐 수 있는 플래시(フラッシュ)를 사용해서 밝히자. 내부는 매우 넓고 위험하니 동굴 탈출용 끈을 넉넉히 준비하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
즈배트	높음
이시츠부테	낮음
완리키	낮음
이와크	낮음

버그가 아니다. 플래시를 사용해야 한다

짜증나는 이시츠부테

10번 도로

이와야마 터널을 벗어나면 10번 도로가 나온다. 이곳에서도 트레이너가 많이 등장하니 대전을 피하고 싶다면 우측 소도로를 따라 진행하자. 다음 목적지는 시온 타운이다.

시온 타운

시온 타운에는 포켓몬 타워라는 탑이 있지만, 지금은 정체불명의 몬스터 때문에 들어갈 수 없다. 점쟁이집(うらないや)에서는 포켓몬의 이름을 바꿀 수 있다. 우선 타운 서쪽의 8번 도로로 나가자.

이상한 분위기인 포켓몬 타워

점쟁이 집에서는 포켓몬의 이름을 바꿀 수 있다

8번 도로

8번 도로 서쪽에는 건물이 있지만 5, 6번 도로와 마찬가지로 야마부키 시티의 입구이기 때문에 들어갈 수 없다. 그리고 야생 포켓몬은 중앙에 있는 풀숲에서 출현하며 들어가기 위해서는 기합베기가 필요하다. 볼일을 다 봤으면 건물 근처의 지하통로를 통해서 7번 도로를 향하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	낮음
피죤	낮음
코랏타	낮음

야생 포켓몬은 여기에서 잡자

7번 도로

지하통로를 빠져 나오면 7번 도로가 나온다. 도로 동쪽 건물은 야마부키 시티로 들어가는 관문이기 때문에 역시 출입할 수 없으니 서쪽의 타마무시 시티로 향하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	낮음
케시	낮음
피죤	낮음
코랏타	낮음

타마무시 시티

타마무시 시티는 지금까지 등장한 시티 중 가장 크다. 이곳에는 백화점이 있으며 좋은 아이템도 많이 판다. 특히 옥상에 설치된 자동판매기에서 팔고 있는 3종류의 음료수

는 5, 6, 7, 8번 도로에 있는 건물을 지나기 위해 꼭 필요하다. 타마무시 맨션 뒤로는 비밀 통로가 있다. 비밀 통로로 들어가 4층에 있는 방에 들어가면 찾기 힘든 포켓몬 이브이(라이벌이 처음에 얻은 것과 같다)를 얻을 수 있다. 이브이는 여기에서밖에 얻을 수 없다.

로켓 게임 코너에서는 슬롯 머신을 즐길 수 있지만 우선 식당에 가서 '코인케이스'를 얻어야 한다. 코인은 카운터에서 1000엔에 50장을 판다. 슬롯 머신으로 모은 코인은 경품 교환소에서 경품과 교환할 수 있다. 경품 중에는 귀중한 포켓몬도 있으니 열심히 코인을 모으기 바란다. 또 게임코너 안에 있는 포스터를 조사하면 로켓단의 비밀 아지트로 들어 갈 수 있는 비밀 통로가 열린다.

슬롯 게임 경품

코인수	경품
150장	케시
620장	피카츄
1000장	타츠
2880장	픽시
5400장	하크류
8300장	포리곤

여기에서 이브이를 얻을 수 있다

옥상의 자동판매기. 나중에 음료수가 필요

이 사람에게 코인 접시를 얻을 수 있다

이 포스터가 바로 비밀 스위치

로켓단 비밀 아지트

각지에서 악명을 떨치고 있는 로켓단의 아지트로 지하 4층까지 있다. 그다지 넓지는 않지만 위로 올라가면 화살표 방향으로 움직이는 패널 때문에 진행하기 어렵다. 여기에서는 지하 4층에 떨어져 있는 '실프 스코프'를 얻어야 하지만, 그러기 위해서는 '엘리베이터 열쇠'를 찾아서 엘리베이터를 움직여야 한다.

또, 야생 포켓몬는 출현하지 않지만 로켓 단원과의 대전이 있기 때문에 졸음 방지제(ねむけざまし)와 해독제(どくけし) 등을 많이 들고 가기 바란다.

패널 때문에 이동하기 어렵다

가로막는 로켓단

로켓단 보스와의 격전

리더 배틀 4(타마무시 시티 짐) : 에리카

4번째로 대결하는 리더는 풀 타입의 포켓몬을 사용하는 에리카이다. 풀 타입의 포켓몬은 불꽃, 곤충, 비행 타입 포켓몬으로 대결하면 쉽다. 하지만 풀 타입은 잠재우거나, 독공격을 해오기 때문에 회복아이템이 반드시 필요하다.

몬스터 리스트

우츠보트 L29
몬자라 L24
라프레시아 L29

아이템 리스트

레인보우 배지
기술머신 21

에리카: "안녕하세요.

저는 타마무시 집의 에리카라고 합니다.

꽃꽂이가 취미로 포켓몬은 풀 타입 밖에…

아, 안돼.

대결을 신청하려고 하나요?

저런…

저는 지지 않아요."

대전에서 이긴 후

에리카: "항복하겠어요. 과연 당신은 강하군요.

이 레인보우 배지를 드리지 않으면 안되겠군요.

레인보우 배지는 레벨 50까지의 포켓몬을 얌전하게 만들 수 있어요.

그리고 '괴력(かいりき)'을 대전 중이 아니더라도 쓸 수 있어요.

또, 괜찮다면 이것도 드릴게요(기술머신21을 받는다).

기술머신 21은 메가드레인입니다. 대미지의 1/2이 포켓몬의 HP가 되지요."

에리카와의 전투

이 집에는 왠지 여자만 있다

포켓몬 타워 (시온 타운)

타마무시 시티에서 '실프 스코프'를 입수했다면, 시온 타운으로 돌아가서 포켓몬 타워에 들어가자. 목적은 7층에 로켓 단원에게 잡혀 있는 후지노인을 구출하는 것이다. 그리고 이 곳 포켓몬 타워에는 고스트 포켓몬이 등장하는데 노멀, 격투 타입의 기술은 전혀 통하지 않는다. 또, 독, 곤충, 풀 타입의 기술도 그다지 효과가 적다. 반대로 지면과 에스퍼 타입의 기술은 매우 효과적이기 때문에 포켓몬 타워에 들어가기 전에 지면이나 에스퍼 타입을 중심으로 파티를 만들자. 다시 한번 말하지만 고스트 타입에게는 노멀 타입의 공격은 전혀 통하지 않는다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
고스	높음
고스트	낮음
카라카라	낮음

후지 노인: "에… 날 도와주러 온 건가?

고마워. 하지만 난 카라카라의 어머니, 가라가라의 영혼을 위로하기 위해 여기까지 왔지.

겨우 가라가라도 천국으로 간 것같아.

일부러 여기까지 와 준 너에게도 답례를 해야지. 그러면 같이 돌아갈까?

포켓몬 하우스는 이 타워의 옆에 있지."

포켓몬 하우스에 돌아온 후

후지 노인: "그러면 사토시.

노멀 공격은 전혀 통하지 않는다

포켓몬 도감을 완성하는 건 포켓몬에 대한 애정이 없으면 어렵지.

도움이 될 지 모르지만 이걸 받아(포켓몬 피리를 받는다).

포켓몬 피리를 불면 잠자고 있는 포켓몬을 깨울 수 있지."

5층 발판을 누르면 체력 회복

6층 계단에는 가라가라가 덤빈다

야마부타 시티

마을 동서남북으로 경비원이 배치돼 있어 진입을 막고 있다. 타마무시 시티에서 입수한 음료수를 경비원에게 주면 지나갈 수 있다. 야마부타 시티는 로켓단이 점령하고 있어서 건물 대부분에 들어갈 수 없다. 이제 이 곳에는 언제든지 올 수 있지만 갑자기 포켓몬의 레벨이 높아지기 때문에 주의해야 한다.

음료수를 주면 통과

실프 컴퍼니

야마부키 시티 중앙부에 있는 11층짜리 건물이 바로 실프 컴퍼니이다. 빌딩 내부에는 엘리베이터와 계단이 있으며, 게다가 워프 패널을 사용하면 쉽게 위로 이동할 수 있다. '가드키'가 없으면 들어갈 수 없는 방도 많기 때문에 우선은 엘리베이터로 5층까지 가서 키를 입수하자. 또 7층 좌측 위에 위치한 방에서는 라이벌이 또다시 도전해 오며, 귀중한 포켓몬인 라프라스를 받을 수 있다. 11층에 실프 컴패니 사장이 붙잡혀 있으니 빨리 구하러 가자.

11층에서 사장을 구하면 답례로 '마스터 볼'을 받는다. 이것은 세계에 하나뿐인 귀중품으로 전투에서 사용하면 반드시 포켓몬을 잡을 수 있는 대단한 아이템이다. 또 사장을 구한 후 다시 마을로 돌아가면 들어갈 수 없었던 건물에 들어갈 수 있다. 아이템을 주는 사람도 있으니 모든 장소를 방문하자.

마을 북동쪽에는 2채의 건물이 있는데 좌측의 건물이 바로 격투도장이다. 여기에서는 격투타입의 포켓몬을 수행할 수 있는 곳으로 짐의 리더에게 도전하기 전에 경험을 쌓자. 격투타입에는 에스퍼 타입이 효과적이어서 파티 구성에 좋다. 에스퍼 타입의 포켓몬은 포켓몬 타워에서 쉽게 키울 수 있다. 도장 안에 있는 사범을 쓰러뜨리면 '사와무라'와 '에비와라' 중 한 마리를 얻을 수 있다. 둘 다 세계에 한 마리밖에 없는 격투 타입의 포켓몬이다.

실프 컴패니 11층

사카키 : "여, 사토시. 또 만났는가?

나는 지금 실프 사장과 사업 얘기를 하고 있었지.

어른의 일에 끼어들지 않도록 해. 호된 맛을 보여줄 수도 있으니까."

대전에서 이기면

사카키 : "내가 지다니!

제길. 어쩔 수 없지. 실프는 포기하는 수 밖에.

하지만 우리 로켓단은 불멸이다.

사토시! 모든 포켓몬은 로켓단을 위해서 존재한다. 그걸 잊지마.

그럼 난 사라질게!"

엘리베이터를 타고 5층으로

또 다시 라이벌과의 대결

이브이에서 부스터로 변해 있다

에비와라 쪽이 강하다

리더 배틀 5(야마부키 시티 짐) : 나츠메

5번째 리더는 에스퍼 포켓몬을 사용하는 나츠메이다. 에스퍼에게는 곤충, 고스트 타입의 기술이 효과적이다. 또, 짐안에는 워프 포인트로 이동한다. 만약을 대비하여 동굴 탈출용 끈을 준비하기 바란다. 에스퍼 타입의 포켓몬은 격투 타입의 포켓몬이 잘 안 통하니 파티에서 제외하자.

몬스터리스트
- 윤게라 L50
- 바리야드 L42
- 프딩 L50

아이템리스트
- 골드 배지
- 기술머신 46

백수 : "안녕, 미래의 챔피언.

나츠메의 포켓몬은 초능력을 사용해서 네 포켓몬을 혼란시키지.

특히 격투 타입의 포켓몬은 상성이 나빠. 싸우기도 전에 밥이 되 버리지."

나츠메 : "역시 왔군. 네가 올 거라는 예감이 들었어.

아무렇지 않게 스푼을 던지면 다시 되돌아오지. 난 에스퍼 소녀야.

싸우는 건 좋아하지 않지만 네가 원한다면 내 힘을 보여주지."

대전에서 이기면

나츠메 : "내가 지다니 쇼크야!

그래도 진 건 진거지. 내 약점을 잘 파악했군.

네가 이겼으니 골드 배지를 줄게.

골드 배지로 레벨 70까지의 포켓몬이 말을 잘 듣게 되지.

그것 이상으로 강한 포켓몬은 무리야.

그리고 이 기술머신을 가져 (기술머신 46을 받는다).

기술 머신 46은 사이코 웨이브. 강력한 염파로 큰 대미지를 주지."

야마부키 짐의 리더 나츠메

워프존 때문에 까다롭다

12번 도로

시온 시티에서 갈 수 있는 12번 도로는 일명 '낚시의 명소'로 많은 낚시꾼들이 자리잡고 있다. 남쪽에 있는 건물에서 '대단한 낚싯대'를 얻을 수 있으니 플레이어도 자리를 잡아 포켓몬을 낚아 보자. 이 12번 도로에는 잠자고 있는 카비곤이 있으며, 포켓몬 피리를 사용하면 깨울 수 있다. 세계에 2마리밖에 없는 귀중한 포켓몬으로 반드시 포획하도록 하자. 카비곤에게 잠자기(ねむる)를 사용하면 체력이 회복된다. 확실하게 잡으려면 잠자고 있을 때 HP를 빨갛게 만든 후 하이퍼 볼을 사용하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
나조노쿠사	낮음
포포	높음
콘판	낮음
쿠사이하나	낮음

12번 도로 남쪽 건물

할아버지: "나는 낚시 할아버지의 친척이야.

이미 질릴 정도로 낚시가 좋지만 너는 좋아하니?

예 아니오

그래!

너와는 뭔가 통하는 것 같군.

이거 줄테니 너도 낚시를 즐겨 보렴.

낚시야말로 사나이의 로맨스지."

30종 이상 포켓몬을 모으면 다우징 머신을 준다

낚시꾼이 도전해 오는데

이 녀석은 피리를 불어야 일어난다

13번 도로

12번 도로 북쪽에 가면 13번 도로가 나온다. 울타리로 미로를 만들었기 때문에 맵을 잘 확인하며 진행해야 한다. 야생 포켓몬은 동쪽 풀숲에서 출현한다. 여기에서 처음 등장하는 포켓몬이 있으니 포획하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
나조노쿠사	낮음
마다츠보미	낮음
우츠돈	낮음

울타리 미로

14번 도로

14, 15번 도로에는 많은 수의 트레이너가 있다. 이들과 대전을 피하고 싶다면 동쪽의 홀쭉한 나무를 자르고 그곳을 지나가면 피할 수 있다. 그리고 14번 도로 서쪽 건물에는 오키드 박사의 조수가 있는데 포켓몬을 50마리 이상 잡고서 이야기를 나누면 '학습장치(がくしゅうそうち)'를 준다. 이것을 가지고 있으

This is a pen.
Pika Pipi..

면 전투에 참가하지 않는 포켓몬도 경험치를 받을 수 있다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
나조노쿠사	낮음
포포	낮음
메타몬	낮음
콘판	낮음
쿠사이하나	낮음
피전	낮음

이 곳에는 많은 트레이너가 기다리고 있다

세키치크 시티

마을 북쪽으로 반 이상이 동물원인 마을 세키치크 시티. 북쪽에서는 진귀한 포켓몬을 잡을 수 있는 사파리 존에 들어갈 수 있다. 이 마을에서는 두 개의 비전머신을 발견해서 포켓몬에게 '파도타기 (なみのり)'와 '괴력 (かいりき)'을 익혀야 한다. 그리고 세키치크 짐의 리더인 쿄를 쓰러뜨리면 대전중이 아니더라도 파도타기를 사용할 수 있다. 비전 머신의 하나는 사파리존에 있으며, 다른 하나는 원장집에 있다. 원장의 '금틀니'를 사파리존에서 찾아 갖다 주면 비전 머신을 받는다.

사파리 존

입장료는 1회 500엔으로, 입장시에 사파리 볼을 30개 받는다. 사파리 볼을 다 사용하거나 제한시간을 넘기면 나와야 한다. 그리고 '비전머신 03'은 에리어 3에 있는 트레져 하우스에 있다.

트레져 하우스

사파리존 사장: "여어! 왔는가?

여기는 가장 안쪽에 위치한 트레져 하우스다.

'사파리 존 캠페인'을 펼친 건 좋지만 아무도 오지 않을 것 같아.

하지만 고마워. 상품은 이제 너의 것이야(비전 머신 03을 받는다).

비전 머신 03은 '파도타기(なみのり)'.

포켓몬에 올라 수면을 걸을 수 있는 기술이지.

그리고 이 머신은 사용해도 없어지지 않아.

이런 멋진 상품을 받는 넌 재수가 좋아."

출현 몬스터

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
사이혼	낮음
콘판	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
니도리나	낮음
파라세크트	낮음
스트라이크	낮음
러키	낮음

출현 몬스터 – 에리어 1

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
니도란♀	낮음
도도	낮음
파라스	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
파라세크트	낮음
스트라이크	낮음
베로링거	낮음

출현 몬스터 – 에리어 2

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
사이혼	낮음
파라스	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
니도리나	낮음
모르폰	낮음
러키	낮음
카이로스	낮음

출현 몬스터 – 에리어 2

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
니도란♀	낮음
도도	낮음
콘판	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
모르폰	낮음
카이로스	낮음
베로링거	낮음

여러 포켓몬이 있는 사파리 존

○ 500보 제한이 있다

트레져 하우스에서 비전머신 03을 받자

POCKET MONSTERS -PIKACHU

리더 배틀 6(세키치크 시티) : 쿄

6번째 리더는 닌자의 후예 쿄이다. 짐에서는 보이지 않는 벽이 진행을 방해하지만 틈새가 곳곳에 있으므로 찾으면서 천천히 진행하자. 쿄는 독 타입의 포켓몬을 사용하므로 지면 타입과 에스퍼 타입의 포켓몬으로 파티를 구성하자. 쿄와 대결하기 전 반드시 해독제(どくけし)를 많이 준비해 놓자.

몬스터 리스트

- 콘팡 L44
- 콘팡 L46
- 콘팡 L48
- 몰폰 L50

아이템 리스트

- 핑크 배지
- 기술머신 06

백수: "안녕, 미래의 챔피언.

세키치크 짐은 보이지 않는 벽이 설치되어 있어.

쿄 녀석은 바로 저기에 있는 것 같지만 보이지 않는 벽 때문에 바로 갈 수 없지."

쿄 "하, 하, 하.

경직된 모습으로 나에게 싸움을 거는 것은 매우 가소롭게 보이는군.

독을 입었다면 자멸하고, 잠들게 되면 저항을 못하지.

잠복 기술의 오의를 받아랏!"

대전에서 이기면

쿄: "엇, 이겼군.

자, 이 핑크 배지를 받아.

핑크 배지를 가지고 있으면 포켓몬의 방어력이 오르지.

대전중이 아니더라도 파도타기를 할 수 있어.

그래! 이것도 주지 (기술머신 06을 받는다)

400년 전부터 가전의 비기로 내려오는 기술 머신 06에는 '독(どくどく)'이 들어있지."

보이지 않는 벽이 진행을 방해한다

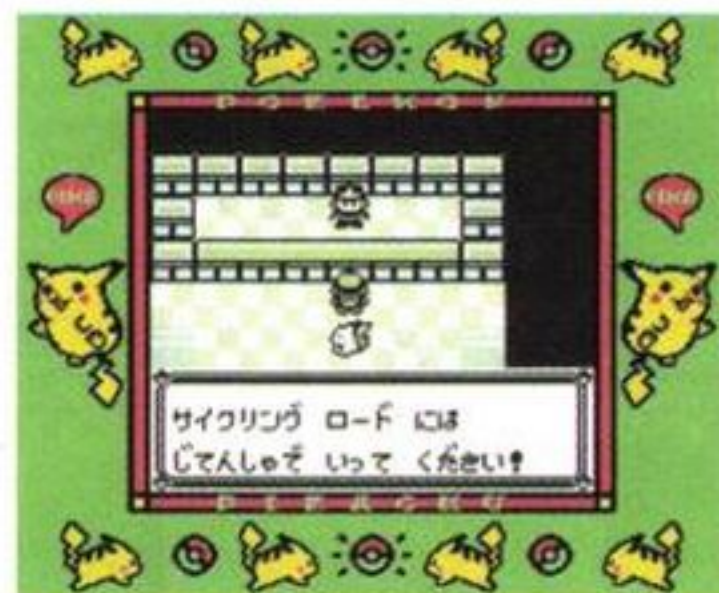
하!하!하!

독 타입이 많다

18번 도로

세키치크 시티에서 서쪽으로 진행하면 18번 도로가 나온다. 야생 포켓몬은 동쪽 풀숲에서 출현하지만 특별히 진귀한 녀석은 나오지 않으므로 가 볼 필요는 없다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
오니스즈메	높음
코랏타	낮음
도도	낮음
랏타	낮음
오니드릴	낮음

사이클링 로드에서는 자전거가 필요

17번 도로

이 도로는 일명 '사이클링 로드'로 불리우며, 자전거가 없으면 지나갈 수 없다. 북쪽에서 남쪽으로는 경사가 졌기 때문에 내려갈 경우에는 가만히 있어도 알아서 진행한다. 이 곳에 있는 트레이너는 모두 폭주족으로 독타입의 포켓몬을 주로 사용한다. 아이템 해독제를 많이 사가지고 들어가자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
오니스즈메	높음
코랏타	낮음
도도	낮음
랏타	낮음

가만히 있으면 저절로 내려온다

16번 도로

서쪽에 있는 집에 들어가면 '비전머신 02'를 얻는다. 이 비전 머신을 사용하면 비행 타입의 포켓몬은 '날기(そらをとぶ)'를 익힐 수 있다. 이 능력이 있다면 이전에 가 본 마을은 한번에 갈 수 있다. 또 동쪽에는 포켓몬 카비곤이 있으니 반드시 포획하도록.

출현 몬스터

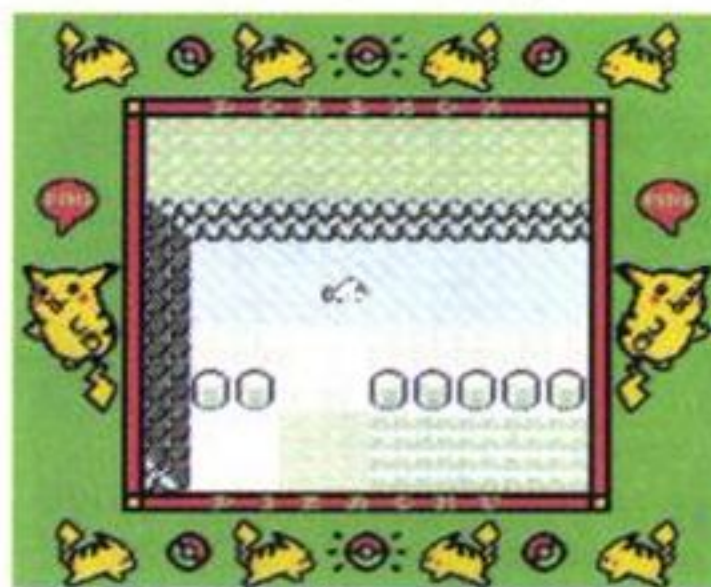
이름	출현 확률
오니스즈메	높음
코랏타	낮음
도도	낮음
랏타	낮음

여기에도 카비곤이 있다

무인 발전소

무인 발전소로 가려면 10번 도로의 북동쪽에서 하천을 건너야 한다. 또 포켓몬이 '파도타기(なみのり)'를 익혀야 한다. 여기에는 전설의 비행 포켓몬 '선더'가 출현한다. 선더는 당연히 전기 타입의 기술을 사용하며 이것에 대항하기 위해서는 지면 타입의 포켓몬이 필요하다. 주의해야 할 점은 그냥 쓰러뜨리면 다시는 볼 수 없으니 선더의 HP에도 신경을 쓰며 포획해야 한다.

출현 몬스터

이름	출현 확률
비리리다마	낮음
코일	낮음
피카츄	낮음
레어코일	낮음
라이츄	낮음

이곳에서는 파도타기를 사용해야 한다

이건 아이템이 아닌 야생 포켓몬이다

전설의 새 선더

19번 수로

세키쿠치 시티에서 남쪽으로 진행하면 해변이 나온다. 이 곳에서는 기술 '파도타기(なみのり)'를 사용해서 물위를 걸을 수 있다. 이 곳에는 물 타입의 포켓몬이 많이 등장하니 전기타입의 포켓몬이 있다면 쉽게 처치할 수 있다. 그 후 수로 서쪽에 있는 '쌍둥이 섬(ふたごじま)'에 가야한다. 쌍둥이 섬에는 '괴력(かいりき)'을 사용하는 포켓몬이 필요하므로, 그 포켓몬과 함께 가자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
메노크라게	높음

'날기(そらをとぶ)'를 사용하면 편한 진행이 가능

레벨이 낮아도 마비공격은 무섭다

쌍둥이 섬

19번 수로에서 20번 수로로 가기 위해서는 쌍둥이 섬을 지나야 한다. 특히 지하 3층과 지하 4층의 수로에는 조류가 급격하게 흐르기 때문에 통과할 수 없다. 조류의 흐름을 멈추기 위해서는 1층에 있는 두 개의 바위를 '괴력(かいりき)'으로 구멍에 떨어뜨려야 한다. 지하 3층까지 들고 가면 흐름을 멈출 수 있다. 또 동굴내에는 지금까지 등장하지 않았던 포켓몬이 무더기로 나온다. 포획하면서 진행하자. 그리고 지하 4층에는 전설의 포켓몬이며 비행

POCKET-MONSTERS PIKACHU

타입인 '프리저'가 등장한다. 선더와 마찬가지로 쓰러뜨리면 두 번 다시 볼 수 없는 포켓몬이다. 포획할 경우 주의하고, 프리저에게는 불꽃, 전기 타입의 기술이 효과적이다.

출현 몬스터 – 1층

이름	출현 확률
파우와우	낮음
야돈	낮음
히토데만	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
즈배트	낮음
골배트	낮음
야도란	낮음

출현 몬스터 – 지하 1층

이름	출현 확률
히토데만	낮음
셀더	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
파우와우	낮음
쥬곤	낮음
킹러	낮음

출현 몬스터 – 지하 2층

이름	출현 확률
파우와우	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
히토데만	낮음
셀더	낮음
골배트	낮음
르쥬라	낮음

출현 몬스터 – 지하 3층

이름	출현 확률
파우와우	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
히토데만	낮음
킹러	낮음
쥬곤	낮음

출현 몬스터 – 지하 4층

이름	출현 확률
다츠	낮음
클럽	낮음
히토데만	낮음
하우와우	낮음
골배트	낮음
르쥬라	낮음

돌을 계속 떨어뜨리자

3층에서는 돌을 이렇게 옮겨라

전설의 새 프리저

20번 수로

쌍둥이 섬에서 나오면 20번 수로가 나온다. 그렌 타운으로 가자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
메노크라게	높음

가운데로 가면 트레이너와 싸우지 않는다

그렌 타운

그렌 타운에서는 포켓몬의 연구가 한창이다. 연구소에서는 화석을 포켓몬으로 되돌리는 연구를 진행하고 있다. 오츠키미 산에서 발견한 화석과 '비밀의 호박'을 건네면 포켓몬으로 만들어 준다. 그리고 이곳에는 포켓몬을 교환하자는 사람이 있다. 파티에 필요하다고 생각되면 교환하자. 그리고 이브이의 진화에 대한 연구도 꾸준히 하고 있다는데… 반드시 들려보자.

또 포켓몬 짐에는 자물쇠가 걸려 있어서 들어갈 수 없다. 열쇠는 포켓몬 저택 안에 있으니 가보자.

포켓몬 연구소

에라이 박사 : "안녕, 나는 에라이 박사라고 한다.

언제나 진귀한 화석 연구를 하고 있지.

너 괜찮은 화석, 가지고 있니?

이것은 코우라의 화석. 오오, 옛 포켓몬인 카부토의 화석이군.

내가 만든 재생 머신으로 이걸 되살려 볼게.

예 아니오

그럼 그것을 이쪽에 넣어.

조금 시간이 걸리니 놀다가 와."

포켓몬 연구소 내부

포켓몬 저택

포켓몬 저택 여기저기에 있는 포켓몬 동상에는 스위치가 숨겨져 있다. 이것을 누르면 닫혀진 문이 열리며, 반대로 열려진 문은 닫혀진다. 집에 들어가기 위해 필요한 '비밀의 열쇠'는 지하 1층에 있다. 지하 1층에 가기 위해서는 3층까지 올라가서 뛰어 내려와야 한다.

출현 몬스터 – 지하 3층

이름	출현 확률
도가스	낮음
포니타	높음
가디	낮음
베트베타	높음
마타도가스	낮음

동상에 스위치가 있다

리더 배틀 7(그렌 타운 짐) : 카츠라

7번째 리더는 불꽃 타입의 포켓몬을 사용하는 카츠라이다. 불꽃 포켓몬에겐 물, 지면, 바위 타입의 기술이 효과적이다. 반대로 풀, 곤충 타입의 포켓몬은 사용하지 말자. 화상을 치료하기 위해 '화상치료제(やけどなおし)'를 많이 들고 가자. 트레이너들이 싸움을 걸지는 않지만

문제 1 카타피가 진화하면 바타후리가 된다.
예 아니오

문제 2 포켓몬 리그 인정 배지는 모두 9개이다.
예 아니오

문제 3 뇨로모는 3종류로 진화한다.
예 아니오

문제 4 벼락 타입의 기술은 지면 타입에게 잘 통한다.
예 아니오

문제 5 같은 레벨, 같은 타입의 포켓몬이라도 포획했을 때 힘도 틀리다.
예 아니오

문제 6 '기술머신 28'은 '죽어, 죽어 광선'이다.
예 아니오

문제를 풀어야 지나갈 수 있다.

몬스터 리스트

가디 L42
포니타 L40
가름 L42
윈디 L47

아이템 리스트

크림존 배지
기술머신! 38

백수: "안녕, 미래의 챔피언.
열혈 카츠라는 불꽃의 프로페셔널이다. 그러니 이쪽은 쿨한 물 타입으로 정해야지.
그리고 화상치료제를 준비하는게 좋지."

카츠라: "안녕, 나는 불타는 남자, 그렌 집의 카츠라이다.
내 포켓몬은 전부 불태워 버리는 무사들이지.
얍! 화상치료제는 넉넉한가?"

대전에서 이기면
카츠라: "불타버렸군….
너야말로 크림존 배지가 어울린다.
이 크림존 배지가 있으면 특수 능력을 올릴 수 있지.
그리고 이 기술머신을 받아(기술머신 38을 받는다).
기술머신38은 불타는 기술! 대문자(だいもんじ)!
대문자는 불꽃 타입의 포켓몬에게! 로콘이나 리자드에게 익히게 하면 좋지."

퀴즈를 맞추면 문이 열린다

POCKET-MONSTERS PIKACHU

대머리 남자 카츠라

이제 마지막 배지만 받으면 돼!

21번 수로

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	낮음
포포	낮음
랏타	낮음
피죤	낮음
몬자라	낮음
메노크라게	낮음

뭐하는 인간들이지?

수영하다말고 덤빈다

21번 수로의 북쪽으로 진행하면 게임의 스타트 지점인 마사라 타운에 도착한다. 다음 목적지는 이전에 짐으로 들어갈 수 없었던 토키와 시티이다.

리더 배틀 8(토키와 시티) : 사카키

8번째 리더는 로켓단의 보스로 지면 타입의 포켓몬을 사용하는 사카키이다. 지면 포켓몬은 물, 풀, 에스퍼 타입에 약하다. 혹시 쌍둥이섬에서 프리더를 잡았다면 여기에서 큰 활약을 보일 것이다. 이곳 토키와 짐에도 화살표 패널이 있어서 돌아가야 하고, 트레이너도 강력하니 조심하자.

몬스터리스트

사이혼 L45
다그트리오 L42
니드퀸 L44
니드킹 L45
사이돈 L50

아이템리스트

그린 배지
기술머신 27

〔토키와 시티 짐〕

백수: "안녕, 미래의 챔피언.

토키와 리더의 상태는 나도 알 수 없어.

확실한 것은 지금까지의 리더보다도 강하다는 것!

그것과 이 집에는 지면 타입의 포켓몬 사용자가 많다는 것 뿐이야."

사카키: "하하하하 -"

여기는 나의 은신처다.

로켓단이 부활할 때까지 이 집에서 대세를 기다리고 있었지.

그러나 너에게 발각된 것은 어쩔 수 없군.

이번엔 용서없다.

그러면, 지금 최강의 트레이너 사카키의 힘을 봐라!

〔대전에서 이기면〕

사카키: "하하-

힘든 전투였다. 너의 힘은 정말 대단해.

이 그린 배지를 갖고 있다면 어떤 레벨의 포켓몬이라도 말을 잘 듣지.

진정한 트레이너의 증표라고 할 수 있다.

이것으로 포켓몬 리그에 도전할 수 있지.

그리고 이 기술머신은…

포켓몬 리그에 도전할 너에게 주는 선물이다 (기술머신 27을 받는다).

기술머신 27은 '가르기(じわれ)' 이다. 가르기에 당한 적은 바로 즉사하지.

옛날, 내가 여기에서 포켓몬 짐을 운영하면서 만든 것이다."

지면 타입의 포켓몬이 많다고 하는데…

여기에도 패널이 있다

지면 타입만 나온다

자신만만한 사카키

레벨이 높다

전투에서 이기면 좋은 조언을 해주는 사카키

22번 도로

8개의 배지를 전부 모았다면 세키에이 고원에 갈 수 있다. 출현하는 야생 포켓몬은 약하지만 도중에 강한 포켓몬을 가진 라이벌이 도전해 오므로 준비를 단단히 하자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
니도란♂	높음
니도란♀	낮음
오니스즈메	낮음

지겨운 녀석

매우 멋진 포켓몬 부스터

23번 도로

포켓몬 리그 게이트에서 배지를 검사하고 통과하면 23번 도로가 나온다. 여기에는 트레이너도 없고 야생 포켓몬이 출현하는 풀숲도 적다. 빨리 지나가자.

출현 몬스터

이름	출현 확률
메타몬	낮음
오니드릴	낮음
오니스즈메	낮음
산드	낮음
산드팡	낮음

그레이 배지가 있으면 통과

챔피언 로드

드디어 마지막 던전이다. 챔피언 로드에서는 '괴력(かいきり)'을 사용해서 바위를 둥그런 스위치에 올려놓아야 앞으로 진행할 수 있다. 이곳에서 출현하는 야생 포켓몬은 매우 강력하다. 아직 포획하지 못한 포켓몬이 있다면 여기에서 반드시 잡고 가자. 또 2층에는 전설의 포켓몬 중 마지막 한 마리인 '파이어'가 있다. 파이어에게는 물 타입의 포켓몬으로 대항하자.

출현 몬스터 – 1층

이름	출현 확률
완리키	낮음
이시츠부테	낮음
즈배트	낮음
이와크	낮음
고론	낮음
골배트	낮음
고리키	낮음
가라가라	낮음

출현 몬스터 – 2층

이름	출현 확률
완리키	낮음
이시츠부테	낮음
즈배트	낮음
이와크	낮음
고론	낮음
골배트	낮음
고리키	낮음
가라가라	낮음

출현 몬스터 – 3층

이름	출현 확률
완리키	낮음
이시츠부테	낮음
즈배트	낮음
이와크	낮음
모르폰	낮음
고론	낮음
골배트	낮음
고리키	낮음

돌을 움직여 스위치를 조작해야 한다

전설의 포켓몬 파이어

세키에이 고원

이곳 고원에는 포켓몬 리그의 본부가 있으며, 사천왕이 도전을 기다리고 있다. 일단 사천왕에게 도전하면 전부 이기기 전까지는 돌아갈 수 없기 때문에 샵에서 풍부히 아이템을 구입한 후, 최강의 파티를 구성한 다음 들어가자.

마지막 휴식처

문옆에 있는 백수에게 말을 걸면

마지막 백수 : "안녕, 미래의 챔피언.

포켓몬 리그 사천왕은 4명과 연속해서 싸워야 한다.

지게 되면 처음부터 다시 싸워야 돼.

이것이 마지막이다. 힘내!"

사천왕 배틀 1 : 칸나

처음으로 나오는 사천왕은 얼음 타입의 포켓몬을 사용하는 칸나. '냉동빔(れいとうビーム)'과 '눈보라 (ふぶき)'로 얼리기 공격을 주로 하기 때문에 '막강 치료제 (なんでもなおし)'를 듬뿍 들고 가자. 이들에게는 전기 타입의 포켓몬이 효과적이다.

몬스터리스트

쥬곤 L54
팔센 L56
야도란 L54
르쥬라 L56
라프라스 L56

물 계열의 강한 포켓몬들

사천왕 배틀 2 : 시바

두 번째 사천왕은 무투가로 바위, 격투 타입의 포켓몬을 사용하는 시바이다. 바위 타입과 격투타입에게는 약점이 많기 때문에 사천왕 중에서도 가장 약한 축에 속한다. 물, 에스퍼 타입의 기술로 대전을 이끌면 간단하게 쓰러뜨릴 수 있다.

몬스터리스트

이와크 L53
에비와라 L55
사와무라 L55
이와크 L56
카이리키 L58

시바

바위, 격투 타입이 대거 나온다

사천왕 배틀 3 : 키쿠코

세 번째 사천왕은 고스트 타입의 포켓몬을 사용하는 키쿠코. 이것에 대항하기 위해서는 에스퍼 타입의 포켓몬이 필요하다. 노멀, 격투 타입으로는 공격이 통하지 않기 때문에 상대가 되지 않는다. 혼란과 수면 기술로 공격해 오기 때문에 조금 짜증나는 사천왕이다.

몬스터리스트

겐가 L56
골배트 L56
고스트 L55
아보크 L58
겐가 L60

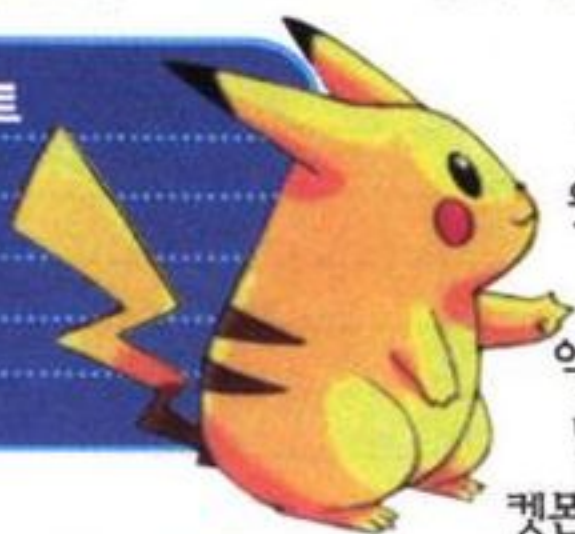
키쿠코

혼란, 수면 기술을 사용해 온다

사천왕 배틀 4 : 와타루

사천왕 중 마지막으로 나오는 녀석은 드래곤을 사용하는 와타루이다. 모든 포켓몬이 굉장한 공격력을 지니고 있지만, 특히 '파괴 광선(はかいこうせん)'은 일격에 즉사할 수도 있기 때문에 파괴력은 대단하

다. 드래곤 타입은 얼음 타입에 약하니 만약 전설의 포켓몬 프리저가 있다면 강한 전력이 된다.

몬스터 리스트
가라도스 L58
하크류 L56
하크류 L56
프테라 L60
카이류 L62

와타루에게 이기면

와타루: "드래곤 군단이 졌다니 믿을 수 없군.

사토시! 지금부터는 네가 포켓몬 리그 챔피언이다… …라고 말하고 싶지만 사실은 한명 더 이기지 않으면 안돼.

그 트레이너의 이름은 시게이다.

그는 너보다 먼저 우리 사천왕을 이겼어.

지금은 그가 진정한 챔피언이다."

사천왕의 마지막 와타루

패하면 누가 먼저 자기네를 이겼다는데…

마지막 배틀 : 라이벌

사천왕을 전부 쓰러뜨리면, 주인공보다 먼저 사천왕을 쓰러뜨렸던 라이벌과 마지막 사투를 벌여야 한다. 라이벌이 사용하는 포켓몬은 게임 중에 주인공과 어떤 전투 결과를 낳았는가에 따라 다르다. 출현패턴은 앞에서 설명한 '라이벌의 이브이 진화 패턴'을 참조하라.

시게: "여! 사토시. 사토시도 왔군.

하핫. 기뻐. 라이벌인 네가 약하면 겨룰 수 없었으니…

난 도감을 모으면서 완벽한 포켓몬을 찾았지.

여러 타입의 포켓몬을 이기기 위한 조합을 만들었어.

… 그리고 지금,

난 포켓몬 리그의 정점에 서 있지. 사토시, 이 의미를 알겠어?

훗, 알려주지. 내가 바로 세계 제일이라는 것이다!"

대전에서 이기면

시게: "왜! 왜 내가 진 거지?

키우는 방법이 틀렸던 것인가? 어쩔 수 없군.

인정하긴 싫지만… 이젠 네가 포켓몬 리그의 새로운 챔피언이다."

라이벌과의 마지막 배틀

이겼군!

오키드 박사: "사토시!"

"드디어 이겼는가. 포켓몬 리그를 제패했군.

정말 축하한다. 처음 피카츄를 가지고 도감 모으기를 시작했을 때와 비교하면 강인해 졌는걸.

아니, 사토시는 어른이 된 것같아."

오키드 박사: "시게, 안됐군.

네가 사천왕을 이겼다고 해서 이렇게 여기에 왔는데… 졌군.

시게, 왜 졌는지 알겠어?

… …

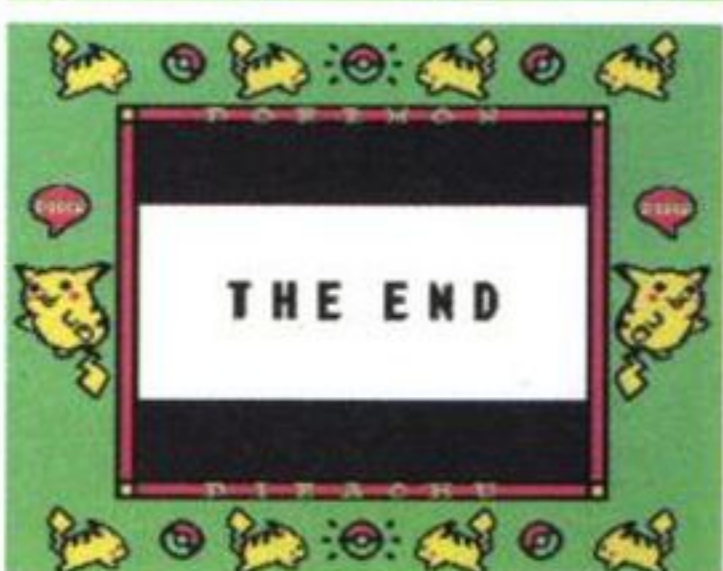
그건 네가 포켓몬에게 신뢰와 애정을 갖고 있지 않았기 때문이야.

그러면 아무리 노력해도 정상에 설 수 없지."

오키드 박사: "사토시! 포켓몬 리그를 제패한 건 혼자 힘으로 된 것이 아니라는 걸 알아두렴. 사토시와 포켓몬의 절묘한 조화. 정말 멋졌어!"

혼자만의 힘으로 이긴 건 아니야

Ending…

POCKET-MONSTERS PIKACHU

기술, 비전 머신 리스트

머신 No.	익히는 기술	가격(엔)	머신 No.	익히는 기술	가격(엔)
01	메가톤 펀치	3000	29	사이코 키네시스	비매품
02	진공 베기	2000	30	텔레포트	비매품
03	검무	비매품	31	흉내내기	비매품
04	날려버리기	비매품	32	그림자 분신	1000
05	메가톤 킥	3000	33	리플렉터	1000
06	독	비매품	34	인내	비매품
07	뿔 드릴	2000	35	손가락 흔들기	비매품
08	덮치기	비매품	36	자폭	비매품
09	돌진	3000	37	알폭탄	2000
10	필사 태클	비매품	38	대문자	비매품
11	버블 광선	비매품	39	스피드 스타	비매품
12	물총	비매품	40	로켓 박치기	비매품
13	냉동 빔	비매품	41	알낳기	비매품
14	눈보라	비매품	42	꿈먹기	비매품
15	파괴 광선	비매품	43	갓버드	비매품
16	공양이에게 동전을	비매품	44	잠자기	비매품
17	지옥차	3000	45	전자파	비매품
18	카운터	비매품	46	사이코 웨이브	비매품
19	지구던지기	비매품	47	대폭발	비매품
20	분노	비매품	48	바위 사태	비매품
21	메가 드레인	비매품	49	트라이 어택	비매품
22	솔라 빔	비매품	50	대신하기	비매품
23	용의 분노	비매품	비전01	기합 베기	비매품
24	10만 볼트	비매품	비전02	날기	비매품
25	벼락	비매품	비전03	파도파기	비매품
26	지진	비매품	비전04	괴력	비매품
27	가르기	비매품	비전05	프래시	비매품
28	구멍 파기	비매품			

몬스터 리스트

이름	넘버	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
가디 (ガーディ)	No. 058	불꽃	윈디(불의 돌)	물기, 으르렁거리기
가라가라 (ガラガラ)	No. 105	지면	없음	뼈다귀 곤봉, 울먹이기, 노려보기
가롭 (ギャロップ)	No. 078	불꽃	없음	불똥, 꼬리치기, 짓밟기, 울먹이기
가루라 (ガルーラ)	No. 115	노멀	없음	연속펀치, 분노
갸라도스 (ギャラドス)	No. 130	물, 비행	없음	물기
겐가 (ゲンガー)	No. 094	고스트, 독	없음	밑에서 핥기, 이상한 빛, 나이트헤드
고로냐 (ゴローニャ)	No. 076	바위, 지면	없음	부딪치기, 둥글게 말기
고론 (ゴローン)	No. 075	바위, 지면	고로냐(통신교환으로 진화)	부딪치기, 둥글게 말기
고리키 (ゴーリキー)	No. 067	격투	카이리키(통신교환으로 진화)	당수 치기, 쓰러뜨리기, 노려보기
고스 (ゴース)	No. 092	고스트, 독	고스트(L25), 겐가(통신교환으로 진화)	밑에서 핥기, 이상한 빛, 나이트 헤드
고스트 (ゴースト)	No. 093	고스트, 독	겐가(통신교환으로 진화)	밑에서 핥기, 이상한 빛, 나이트 헤드

이름	넘버	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
골닥 (ゴルダック)	No. 055	물	없음	할퀴기, 꼬리치기, 단단히 묶기
골배트 (ゴルバット)	No. 042	독, 비행	없음	흡혈, 싫은 소리, 물기
나조노쿠사 (ナゾノクサ)	No. 043	풀, 독	쿠사이하나(L21), 라플레시아(리프의 돌)	흡수
나츠 (ナッツ)	No. 103	풀, 에스퍼	없음	구슬 던지기, 최면술
나스 (ニャース)	No. 052	노멀	페르시안(L28)	할퀴기, 울먹이기
뇨로모 (ニョロモ)	No. 060	물	뇨로조(L25), 뇨로본(물의 돌)	물거품
뇨로본 (ニョロボン)	No. 062	물, 격투	없음	왕복 따귀때리기, 덮치기
뇨로조 (ニョロゾ)	No. 061	물	뇨로본(물의 돌)	물거품
니드란♂ (ニドラン♀)	No. 032	독	니드리노(L16), 니드킹(월석)	노려보기, 부딪치기
니드란♀ (ニドラン♂)	No. 029	독	니드리너(L16), 니드퀸(월석)	울먹이기, 부딪치기
니드리너 (ニドリナ)	No. 030	독	니드퀸(월석)	울먹이기, 부딪치기, 할퀴기
니드린 (ニドリン)	No. 033	독	니드킹(월석)	노려보기, 부딪치기, 뿔로 받기
니드퀸 (ニドクイン)	No. 031	독, 지면	없음	부딪치기, 할퀴기, 꼬리치기
니드킹 (ニドキング)	No. 034	독, 지면	없음	부딪치기, 뿔로 받기, 독침
다그트리오 (ダグトリオ)	No. 051	지면	없음	할퀴기, 울먹이기, 구멍파기
다츠 (ダッツ)	No. 116	물	시드라(L32)	물거품
도가스 (ドガース)	No. 109	독	마다도가스(L35)	부딪치기, 스모그
도도 (ドードー)	No. 084	노멀, 비행	도도리오(L31)	쪼기
도도리오 (ドードリオ)	No. 085	노멀, 비행	없음	쪼기, 울먹이기, 마구찌르기
독크라케 (ドククラゲ)	No. 073	물, 독	없음	용해액, 초음파, 휘감기
디그더 (ディグダ)	No. 050	지면	다그트리오(L26)	할퀴기
라이츄 (ライチュウ)	No. 026	전기	없음	전기 쇼크, 울먹이기, 전자파
라프라스 (ラプラス)	No. 131	물, 얼음	없음	물총, 울먹이기
라프레시아 (ラフレシア)	No. 045	풀, 독	없음	마비 가루, 수면 가루, 용해액, 꽃잎의 춤
랏타 (ラッタ)	No. 020	노멀	없음	부딪치기, 꼬리치기, 전광석화
럭키 (ラッキ)	No. 113	노멀	없음	때리기, 왕복 따귀때리기
레어코일 (レアコイル)	No. 082	전기	없음	부딪치기, 소닉붐, 전기쇼크, 초음파
로콘 (ロコン)	No. 037	불꽃	큐콘(불의 돌)	불똥, 꼬리치기
루쥬라 (ルージュラ)	No. 124	얼음, 에스퍼	없음	때리기, 악마의 키스
리자몽 (リザードン)	No. 006	불꽃, 비행	없음	할퀴기, 울먹이기, 불똥, 노려보기
리자드 (リザード)	No. 005	불꽃	리자몽(L36)	할퀴기, 울먹이기, 불똥
마다츠보미 (マダツボミ)	No. 069	풀, 독	우츠돈(L21), 우츠보트(리프의 돌)	덩굴채찍, 성장
마타도가스 (マタドガス)	No. 110	독	없음	부딪치기, 스모그, 침전물 공격
말마인 (マルマイン)	No. 101	전기	없음	부딪치기, 싫은 소리, 소닉 붐
멍키 (マンキ)	No. 056	격투	오코리잘(L28)	할퀴기, 노려보기
메노크라게 (メノクラゲ)	No. 072	물, 독	독크라케(L30)	용해액
메타몽 (メタモン)	No. 132	노멀	없음	변신
몬자라 (モンジャラ)	No. 114	풀	없음	달라붙기, 조르기
몰폰 (モルホォン)	No. 049	곤충, 독	없음	부딪치기, 단단히 묶기, 독가루, 흡혈
뮤 (ミュウ)	No. 151	에스퍼	없음(게임중에는 등장하지 않음)	때리기, 변신, 메가톤 펀치, 손가락 흔들기
뮤츠 (ミュウツ)	No. 150	에스퍼	없음	염력, 단단히 묶기, 스피드 스타
미니류 (ミニリュウ)	No. 147	드래곤	하크류(L30), 카이류(L55)	휘감기, 노려보기
바리아드 (バリヤード)	No. 122	에스퍼	없음	염력, 배리어
바타후리 (バタフリー)	No. 012	곤충, 비행	없음	없음
베로링거 (ベロリンガ)	No. 108	노멀	없음	휘감기, 초음파
베토베타 (ベトベタ)	No. 088	독	베토베톤(L38)	때리기, 단단히 묶기
베토베톤 (ベトベトン)	No. 089	독	없음	때리기, 단단히 묶기, 독가스

POCKET-MONSTERS PIKACHU

이름	넘버	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
부바 (ブーバー)	No. 126	불꽃	없음	불똥
부스터 (ブースター)	No. 136	불꽃	없음	부딪치기, 모래조각
비들 (ビードル)	No. 013	곤충, 독	코쿤(L7), 스피어(L10)	독침, 실 뱉기
비리리다마 (ビリリダマ)	No. 100	전기	말마인(L30)	부딪치기, 싫은 소리, 소닉붐, 자폭
피죤 (ピジョン)	No. 017	노멀, 비행	피죤트(L36)	바람 만들기, 모래조각
사와무라 (サワムラー)	No. 106	격투	없음	2단차기, 요가 포즈
사이돈 (サイドン)	No. 112	지면, 바위	없음	뿔로 받기, 짓밟기, 꼬리치기, 마구 찌르기
사이혼 (サイホーン)	No. 111	지면, 바위	사이돈(L42)	뿔로 받기
샌드 (サンド)	No. 027	지면	샌드팡(L22)	할퀴기
샌드팡 (サンドパン)	No. 028	지면	없음	할퀴기, 모래조각
샤워즈 (シャワーズ)	No. 134	물	없음	부딪치기, 모래조각
셀더 (シェルダー)	No. 090	물	팔센(물의 돌)	부딪치기, 껍데기 숨기
스타미 (スターミー)	No. 121	물, 에스퍼	없음	부딪치기, 물총, 딱딱해지기
스트라이크 (ストライク)	No. 123	곤충, 비행	없음	전광석화
스피어 (スピアー)	No. 015	곤충, 독	없음	없음
슬리퍼 (スリーパー)	No. 097	에스퍼	없음	때리기, 최면술, 단단히 묶기, 염력
슬립 (スリープ)	No. 096	에스퍼	슬리퍼(L26)	때리기, 최면술
시드라 (シードラ)	No. 117	물	없음	물거품
썬더 (サンダー)	No. 145	전기, 비행	없음	전기 쇼크, 드릴 부리
썬더스 (サンダース)	No. 135	전기	없음	부딪치기, 모래조각
아보 (アーボ)	No. 023	독	아보크(L22)	휘감기, 노려보기
아보크 (アーボック)	No. 024	독	없음	휘감기, 노려보기, 독침
아즈마오 (アズマオウ)	No. 119	물	없음	쪼기, 꼬리치기, 초음파
야도란 (ヤドラン)	No. 080	물, 에스퍼	없음	염력, 단단히 묶기, 박치기
야돈 (ヤドン)	No. 079	물, 에스퍼	야도란(L37)	염력
에비와라 (エビワラー)	No. 107	격투	없음	연속 펀치, 고속이동
엘레브 (エレブー)	No. 125	전기	없음	전광석화, 노려보기
오니드릴 (オニドリル)	No. 022	노멀, 비행	없음	쪼기, 울먹이기, 노려보기
오니스즈메 (オニスズメ)	No. 021	노멀, 비행	오니드릴(L20)	쪼기, 울먹이기
오코리잘 (オコリザル)	No. 057	격투	없음	할퀴기, 노려보기, 당수치기, 마구 할퀴기
옴나이트 (オムナイト)	No. 138	바위, 물	옴스타(L40)	물총, 껍데기 숨기
옴스타 (オムスター)	No. 139	바위, 물	없음	물총, 껍데기 숨기, 뿔로 받기
완리키 (ワンリキー)	No. 066	격투	고리키(L28), 카이리키(통신교환으로 입수)	당수치기
우츠돈 (ウツドン)	No. 070	독, 풀	우츠보트(리프의 돌)	덩굴 채찍, 성장, 휘감기
우츠보트 (ウツボット)	No. 071	풀, 독	없음	수면가루, 마비가루, 용해액, 발파 커터
윈디 (ウインディ)	No. 059	불꽃	없음	으르렁거리기, 불똥, 노려보기, 돌진
윤게라 (ユンゲラー)	No. 064	에스퍼	프딩(통신교환으로 진화)	텔레포트
이브이 (イーブイ	No. 133	노멀	부스터(불의 돌), 샤워즈(물의 돌), 썬더스(벼락의 돌)	부딪치기, 모래조각
이시츠부테 (イシツブテ)	No. 074	바위, 지면	고론(L25), 고로나(통신교환)	부딪치기
이와크 (イワーク)	No. 095	바위, 지면	없음	부딪치기, 싫은 소리
제니가메 (ゼニガメ)	No. 007	물	카멜(L16), 카멕스(L36)	부딪치기, 꼬리치기
쥬곤 (ジュゴン)	No. 087	물, 얼음	없음	박치기, 울먹이기
즈배트 (ズバット)	No. 041	독, 비행	골배트(L22)	흡혈
카라카라 (カラカラ)	No. 104	지면	가라가라(L28)	뼈다귀 곤봉, 울먹이기
카멕스 (カメックス)	No. 009	물	없음	부딪치기, 꼬리치기, 물거품, 물총
카멜 (カメール)	No. 008	물	카멕스(L36)	부딪치기, 꼬리치기, 물거품

이름	넘버	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
카모네기 (カモネギ)	No. 083	노멀, 비행	없음	쪼기, 모래조각
카부토 (カブト)	No. 140	바위, 물	카부톱스(L.40)	할퀴기, 딱딱해지기
카부톱스 (カブトプス)	No. 141	바위, 물	없음	할퀴기, 딱딱해지기, 하이드로펌프
카비곤 (カビゴン)	No. 143	노멀	없음	박치기, 깜빡 잊기, 잠자기
카이로스 (カイロス)	No. 127	곤충	없음	자르기
카이류 (カイリュー)	No. 149	드래곤, 비행	없음	휘감기, 노려보기, 전자파, 고속이동
카이리키 (カイリキー)	No. 068	격투	없음	당수치기, 쓰러뜨리기, 노려보기
캬타피 (キャタピー)	No. 010	곤충	트란셀(L.7), 바타후리(L.10)	부딪치기, 실 뱉기
케시 (ケーシィ)	No. 063	에스퍼	윤게라(L.16), 프딩(통신교환으로 진화)	텔레포트
켄타로스 (ケンタロス)	No. 128	노멀	없음	부딪치기
코닥 (コダック)	No. 054	물	골닥(L.33)	할퀴기
코랏타 (コラッタ)	No. 019	노멀	랏타(L.20)	부딪치기, 꼬리치기
코이킹 (コイキング)	No. 129	물	카라도스(L.20)	점프하기
코일 (コイル)	No. 081	전기	레어코일(L.30)	부딪치기
코쿤 (コクーン)	No. 014	곤충, 독	스피어(L.10)	딱딱해지기
콘판 (コンパン)	No. 048	곤충, 독	몰폰(L.31)	부딪치기, 단단히 묶기
쿠사이하나 (クサイハナ)	No. 044	풀, 독	라플레시아(리프의 돌)	흡수, 독 가루, 마비 가루
큐콘 (キュウコン)	No. 038	불꽃	없음	불똥, 꼬리치기, 전광석화, 으르렁거리기
클럽 (クラブ)	No. 098	물	킹러(L.28)	물거품, 노려보기
킹러 (キングラー)	No. 099	물	없음	물거품, 노려보기, 자르기
타마타마 (タマタマ)	No. 102	풀, 에스퍼	나츠(리프의 돌)	구슬던지기, 최면술
토사킨트 (トサキント)	No. 118	물	아즈마오우(L.33)	쪼기, 꼬리치기
트란셀 (トランセル)	No. 011	곤충	바타후리(L.10)	딱딱해지기
파라세크트 (パラセクト)	No. 047	곤충, 풀	없음	할퀴기, 마비 가루, 흡혈
파라스 (パラス)	No. 046	곤충, 풀	파라세크트(L.24)	할퀴기
파우와우 (パウワウ)	No. 086	물	쥬곤(L.34)	박치기
파이어 (ファイヤー)	No. 146	불꽃, 비행	없음	쪼기, 소용돌이 불꽃
팔셴 (パルシェン)	No. 091	물, 얼음	없음	껍데기 숨기, 초음파, 공수 찌르기, 오로라 빔
페르시안 (ペルシアン)	No. 053	노멀	없음	할퀴기, 울먹이기, 물기
포니타 (ポニータ)	No. 077	불꽃	가롭(L.40)	불똥
포포 (ポッポ)	No. 016	노멀, 비행	피전(L.18), 피죤트(L.36)	바람 만들기
폴리곤 (ポリゴン)	No. 137	노멀	없음	부딪치기, 긴장하기, 텍스쳐
푸크린 (プクリン)	No. 040	노멀	없음	노래부르기, 단단히 묶기, 둥글게 말기, 왕복 따귀 때리기
프리저 (フリーザー)	No. 144	얼음, 비행	없음	쪼기, 냉동 빔
프링 (プリン)	No. 039	노멀	푸크린(월석)	노래부르기
프테라 (プテラ)	No. 142	바위, 비행	없음	날개 치기, 고속이동
피죤트 (ピジョット)	No. 018	노멀, 비행	없음	바람 만들기, 모래조각, 전광석화
피피 (ピッピ)	No. 035	노멀	픽시(월석)	때리기, 울먹이기
픽시 (ピクシー)	No. 036	노멀	없음	노래부르기, 왕복 따귀때리기, 작게 되기, 손가락 흔들기
하크류 (ハクリュー)	No. 148	드래곤	카이류(L.55)	휘감기, 노려보기, 전자파
후딩 (フーディン)	No. 065	에스퍼	없음	텔레포트
후시기다네 (フシギダネ)	No. 001	풀, 독	후시기소우(L.16), 후시기바나(L.32)	부딪치기, 울먹이기
후시기바나 (フシギバナ)	No. 003	풀, 독	없음	부딪치기, 울먹이기, 겨우살이 씨앗, 덩굴 채찍
후시기소우 (フシギソウ)	No. 002	풀, 독	후시기바나(L.32)	부딪치기, 울먹이기, 겨우살이 씨앗
히토데만 (ヒトデマン)	No. 120	물	스타미(물의 돌)	부딪치기
히토카게 (ヒトカゲ)	No. 004	불꽃	리자드(L.16), 리자돈(L.36)	할퀴기, 울먹이기

POCKET-MONSTERS PIKACHU

GO! GB 공략왕 -Vol.2-

DRAGON QUEST MONSTERS

드래곤 퀘스트 몬스터즈

-테리의 원더랜드-

DECEMBER 1998

GAME POWER

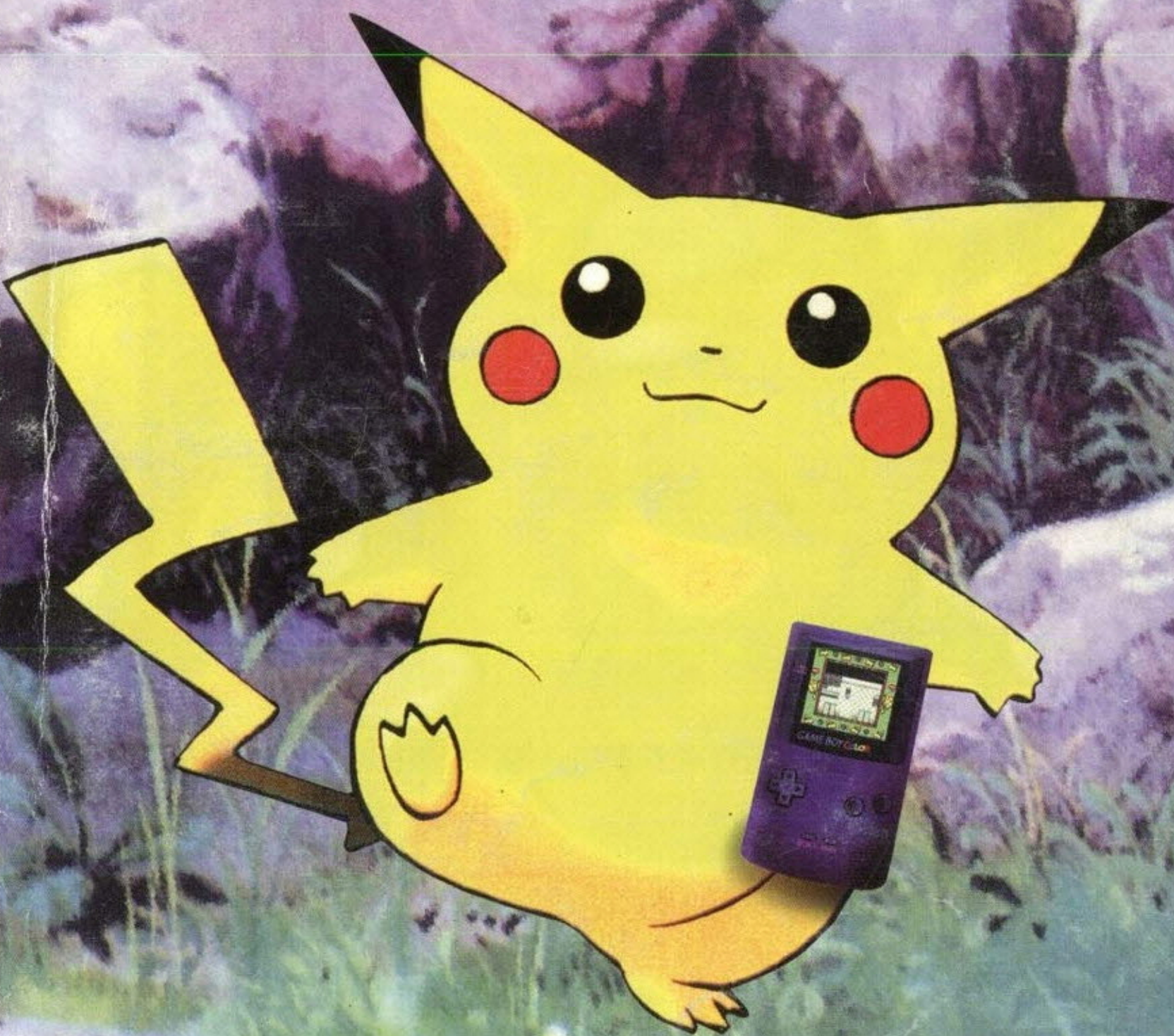
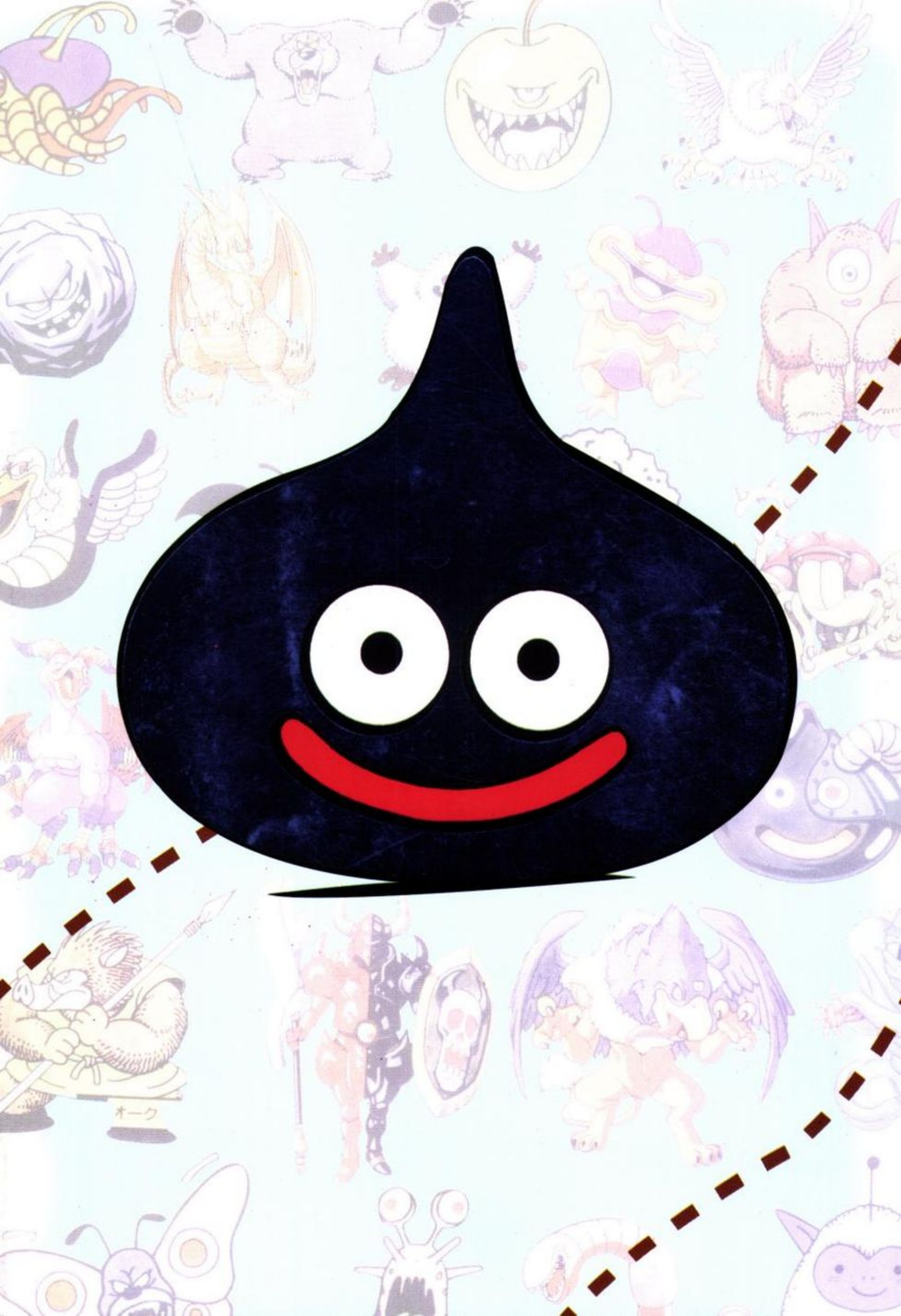
GO! GB 공략왕 -Vol.2-

포켓 몬스터 피카츄

POCKET MONSTERS PIKACHU

DECEMBER 1998

GAME POWER

Pika
Pipi...

DRAGON QUEST MONSTERS

제작사: 에닉스
장르 : RPG

-테리의 원더랜드-

발매예고부터 GB애호가들은 물론 드래곤 퀘스트의 유저들까지 설레이게 했던 「드래곤 퀘스트 몬스터즈 (이하 드퀘몬)」가 드디어 발매되었다. 일본에서는 발매 당일날 매진사태가 벌어질 정도로 인기작이라고 한다. 정통 드래곤 퀘스트 시리즈가 아닌 외전적인 게임이지만. 상당히 높은 완성도와 몰입도를 가지고 있고 GB게임사상 최대인 16메가를 사용, 게임의 다양성과 질은 32비트 게임기 못지 않은, 아니 그 이상의 수준을 자랑한다. 이에 파워에서는 이 게임을 진행편과 몬스터 육성편으로 나누어 완벽공략을 시도해 보도록 하겠다.

등장인물

테리

이 게임의 주인공, 누나 미레유와 함께 작은 집에서 살고 있다. 몬스터 마스터를 꿈꾸는 당찬 소년

와따보우

큰나무 나라의 정령, 테리를 큰나무 나라의 세계로 인도한다. 또한 던전을 클리어 했을 때 테리를 인도해 준다. 상냥하고 온순한 성격의 몬스터

왈보

타루마국의 정령, 외모로는 와따보우와 똑같다. 단지 성격이 와따보우와는 달리 포악 하다. 미레유를 납치 한 장본인

미레유

테리의 누나로 상냥하고 따뜻한 마음을 가지고 있다. 마법쪽에 재능이 있는 듯 하다.

조작법

십자키
테리의 이동, 메뉴의 이동

스타트키
게임의 시작

A
결정, 메뉴를 부른다, 물건을 조사한다, 대화를 할 시

B
취소, 결정의 취소

셀렉트키
던전에서 지도를 볼 수 있다 (안 보이는 층도 있다)

시스템과 메뉴화면 설명

つづきからあそぶ
さいしょからあそぶ
つうしんたいせん
おみあいをする

스타트 메뉴

스타트 메뉴

게임을 시작하면 다음과 같은 메뉴를 볼 수 있을 것이다.

1. つづきからあそぶ (이어서 놀기)
   세이브한 게임을 로드해서 시작한다
2. さいしょからあそぶ (처음부터 놀기)
   게임을 처음부터 시작한다
3. つうしんたいせん (통신대전)
   통신 대전을 벌인다
4. おみあいをする (상견례하기)
   케이블을 이용해 2인 대전을 벌인다

메인 메뉴

つよさ (강함)

몬스터의 상태를 보는 메뉴, 결정 버튼을 누르면 다른 수치를 볼 수 있다. 크게 몬스터의 능력치-몬스터의 계열별 특성과 경험치-몬스터의 특기-몬스터의 부모(배합으로 얻은 몬스터만 표시).

각 수치는 다음과 같다

こうげき力 (공격력)

통상공격과 타격계 특수공격의 위력을 좌우하는 수치.

しゅび力 (수비력)

직접공격에 견디는 방어력의 수치.

すばやさ (민첩성)

전투중의 행동순서를 결정하는 중요한 수치, 또 회피력도 관계한다.

かしこさ (현명함)

마법력과 마법 방어력,
또한 몬스터의 AI에도 관여한다.

やせい (야성)

몬스터가 플레이어의 작전에 따르는 수치, 수치가 낮을수록 플레이어에게 순종 하게 된다(몬스터의 먹이를 먹이거나 플레이어와 전투를 많이 하면 낮출 수 있다). 그 외에 몬스터의 성격이라는 패러미터가 있는데 이것보다는 야성의 수치가 몬스터를 조정하는데 더 영향을 주므로 우선은 야성치만 눈여겨 두기로 하자.

HP

몬스터의 HP를 표시 0이되면 사망. 사망한 몬스터는 아이템이나 자오랄계 마법, 또는 교회나 왕의 신관을 통해 부활시킬 수 있다.

MP

몬스터의 MP를 표시, 특기나 마법을 쓸 때 유구되며 걸어다니면 조금씩 회복된다는 특성이 있다.

ちちおや

父계 몬스터를 표시

ははおや

母계 몬스터를 표시

どうぐ (도구)

플레이어가 가진 도구를 사용할 수 있다. 좌측에는 아이템에 대한 설명이 나온다(물론 일어지만…).

とくぎ (특기)

몬스터의 특기나 마법을 사용한다. 공격계 특기는 쓸 수 없고 회복 계열의 특기만 쓸 수 있다.

さくせん (작전)

옵션 메뉴라고 보면 된다.

1. ひょうじそくど (표시속도)

문자의 표시속도를 조절한다. はやい-빠른 문자표시속도 おそい-느린 문자표시 속도.

2. ならびかえ (배열변경)

몬스터의 배열을 바꾼다. 먼저 나열되는 몬스터가 전열이며 몬스터의 공격을 더 많이 받는다. 따라서 방어력이 높은 몬스터를 전위에 세우고 방어력이 약한 몬스터 (회복 계열이나 마법계) 를 후위에 세우는 것이 좋다.

3. さくせんへんとう (작전변동)

전투시 AI로 진행되는 작전을 변경시킨다. 명령은 총 4가지 .

がんがんやろうぜ
(열심히 하자고)

모든 능력을 풀가동해서 적을 공격한다.

いろいろやろうぜ
(여러가지 해 보자고)

보조마법이나 특기를 사용하게 하는 메뉴.

いのちをだいじに
(생명을 소중히)

회복을 위주로 하는 메뉴 회복계 몬스터는 반드시 이 명령을 쓰도록 하자.

めいれいさせる (명령을 내린다)

자신이 직접 몬스터에게 명령을 한다.

4. ぼうけんのしょ (보관서)

한 마디로 말해 게임의 세이브를 한다. 세이브는 던전내부를 제외하고는 어느 곳이든지 할 수 있다(던전 내부라 할지라도 상점이나 교회에서는 세이브가 가능하다. 반드시 숙지하도록!!).

전투 메뉴

(たたかう) '싸운다' 라는 표현보다는 각 몬스터에게 내린 명령을 실행하게 하는 메뉴.

(どうぐ) 도구를 사용한다. 도구는 테리가 직접 사용하는 것으로 몬스터의 명령과는 다른 차원으로 실행된다. 그리고 투기장에서는 도구를 쓸 수 없다.

(さくせん) 작전을 변경한다. 작전은 위와 같고 특별히 투기장에서는 とくぎをつかうな(특기를 쓰지마) 라는 명령을 쓸 수 있는데 말 그대로 특기을 쓰지 않아서 MP를 아끼는 전술이다.

(にげる) 말 그대로 전투에서 조망치는 명령, 보스전에는 사용할 수 없으며 실패하는 경우도 많다.

스라ぼう ドフ ホイミン
H 42 H 25 H 29
M 11 M 32 M 26
▶たたかう どうぐ
さくせん にげる

전투화면이닷!

DRAGON QUEST MONSTERS

전투 방법

드퀘몬의 전투는 대대로 내려온 DQ시리즈의 전투형식을 따라 프론트 뷰의 전투방식을 따르고 있다. 속성별 차이가 거의 없는 것 또한 여전하고 죽으면 관(?)을 끌고 가는 것도 여전하다. 그리고 민첩성순대로 행동이 실행되며 한 가지 중요한 것은 테리는 전투에 참여하지 않는다는 점이다 (단 아이템만은 사용할 수 있다). 그리고 회복 마법이나 상태이상 마법을 쓰는 적을 먼저 죽인 후 다른 몬스터를 상대하도록 하자. 투기장에서는 3번 연속 전투를 하게 되고 아이템도 사용할 수 없으므로 MP관리에 만전을 기해야만 한다. 자세한 사항은 게임을 플레이하면서 설명하겠다.

대응 에뮬은

현재 이 게임은 GB용 팩으로 발매되었으나 일본에서 거의 매진 사태를 벌이는 바람에 우리나라에서는 더더욱? 구하기 힘들다. 각 통신사의 자료실에 에뮬이 나와 있으니 이것을 이용해서 즐겨도 그리 나쁘지는 않을 듯 싶다. 윈도용으로는 VGBWIN, SMYGB가 잘 돌아가나 VGBWIN은 색이 깨져서 나오므로 SMYGB가 안정적이다(게다가 이 에뮬은 중간 세이브도 지원한다). 그리고 속도를 원하는 유저라면 당연히 DOS-VGB다. 실행도 잘 되고 속도도 좋다. 자료는 하이텔의 자료실이나 나우누리의 순게사(PGF)에 있으므로 통신하는 유저라면 쉽게 구할 수 있다.

주요 아이템

게임에 있어 필수적인 역할을 하는 아이템들. 주의할 점은 아이템들은 20개밖에 가지고 다닐 수 없으며 전멸당해서 던전에서 빠져나가면 모든 아이템을 몰수당하니! 주의하자. 그러므로 값어치가 나가는 아이템들은 보관소에 맡겨두도록 하자(나중을 위해서).

회복 계열 아이템

- やくそう (약초) HP 30-40회복
- アモールのみず (아몰의 물) HP 60-70 회복
- せかいじゅのしずく (세계수의 이슬) HP를 최대치까지 회복 (동료전원)
- まほうのせいすい (마법의 성수) MP를 20-30 회복
- エルフののみぐすり (엘프의 물약) MP를 최대치까지 회복
- どくけしそう (해독초) 독상태 회복 (독상태는 평상시까지 지속됨)
- まんげつそう (만월초) 마비상태 회복
- げっけいじゅ (월계수) 저주상태 회복
- めざめのこな (눈뜸의 가루) 수면상태 회복
- てんしのすず (천사의 종) 혼란상태 회복
- せかいじゅのは (세계수의 잎) 전투불능의 동료를 소생시킴

전투용 아이템
(모두 적 전원에게 쓰이는 아이템들이다)

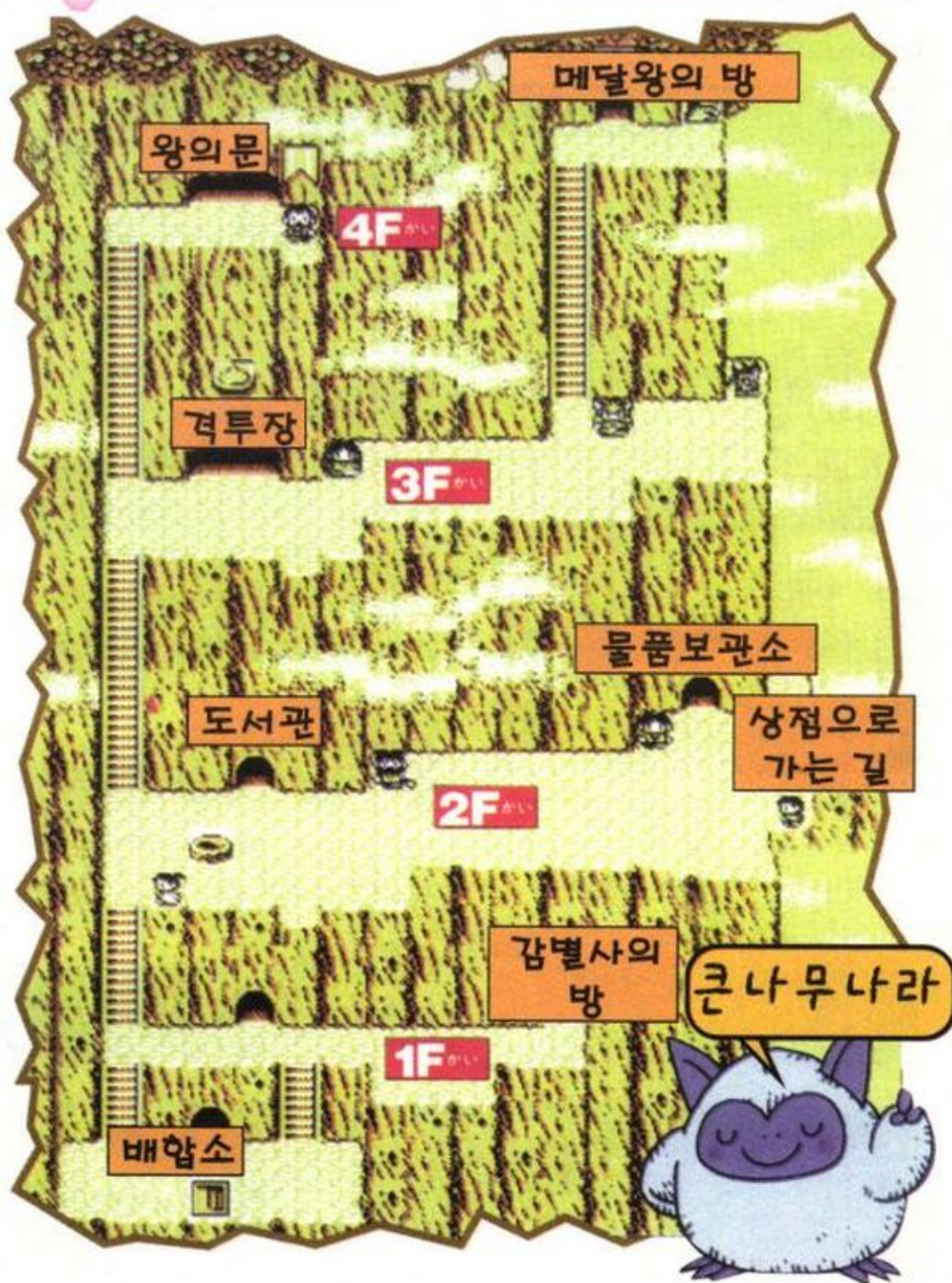
- まふうじのつえ (마법봉의 지팡이) 적의 주문을 봉한다
- てんばつのつえ (천벌의 지팡이) 8-24의 대미지를 줌
- マグマのつえ (마그마의 지팡이) 30-42의 대미지를 줌
- いかずちのつえ (전격의 지팡이) 35-50의 대미지를 줌
- ふぶきおつえ (눈보라의 지팡이) 80-110 의 대미지를 줌
- ほのおのつえ (불꽃의 지팡이) 140-170 의 대미지를 줌
- くさったにく (썩은 고기) 적을 독에 걸리게 함
- けんじゃのいし (현자의 돌) 아군 전원의 HP회복 (60-70)

보조계 아이템 (주로 이동중에 쓰임)

- キメラのつばさ (키메라의 날개) 일순간에 던전 탈출 (탈출 후에는 자동으로 HP, MP 죽은 동료 회복)
- せいすい (성수) 일정시간 동안 적이 안 나온다
- レミラぞう (레미라초) 맵 상의 전 지도 표시(그 층에서만)
- ルーラつえ (루라의 지팡이) 플로어의 출구로 워프한다
- きんのたてごと (금의 하프) 몬스터를 불러들인다
- たびのしおり (여행의 안내서) 다른 세계의 기록이 쓰여져 있다

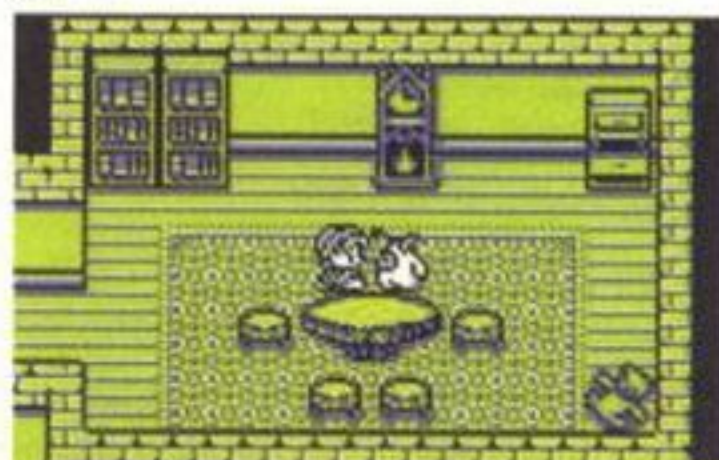
몬스타용 아이템

- まもののえさ (마물의 먹이) 적을 동료로 하거나 야성치를 5 낮춘다
- くんせいにく (훈제고기) 적을 동료로 하거나 야성치를 10 낮춘다
- ほねつきにく (명절고기) 적을 동료로 하거나 야성치를 20 낮춘다
- しもふりにく (차돌베기고기) 적을 동료로 하거나 야성치를 100 낮춘다
- ちからのたね (힘의 씨앗) 공격력을 3 올림
- まもりのたね (지킴의 씨앗) 방어력을 3 올림
- すばやさのたね (민첩성의 씨앗) 민첩성을 3 올림
- かしこさのたね (현명함의 씨앗) 현명함을 3 올림
- いのちのきのみ (목숨의 열매) 최대 HP를 5 올림
- ふしぎなきのみ (신비한 열매) 최대 MP를 5 올림

진행편

모험의 시작

사이좋은? 남매인 테리와 미레유

안녕! 난 테리. 난 몬스터 마스터를 꿈꾸고 있는 팔팔한?! 소년이야(한편으로는 멋진 용자를 꿈꾸고 있기도 하지. 후훗) 그런데 나에게는 미레유라는 누나가 있어. 누나는 예쁘고 상냥하지만. 휴~ 너무 고지식하고 잔소리가 많아. 그러던 어느 날 곤히 잠을 자고 있는 중에 나는 불현 듯 깨어나게 되었어.

미레유를 납치하는 왈보

뒤이어 나타나는 와따보

서랍에서! 갑자기 왈보라고 하는 녀석이 튀어나오더니만, 다짜고짜 미레유 누나를 찾는 거야. 나는 어의가 없고 황당해서 멍하니 있는데 이후에 이 녀석이 이제는 미레유 누나를 납치해 가 버린거야. 당황해 하는 내 앞에 이번에는 와따보라는 이상한 몬스터가 나타나서 누나를 찾고 싶으면 자기를 따라오라고 한 거야. 사나이 테리가 누나를 구하는데 물불 가려야 쓰나, 나는 와따보를 따라서 냉큼 장농?! 속으로 들어갔어.

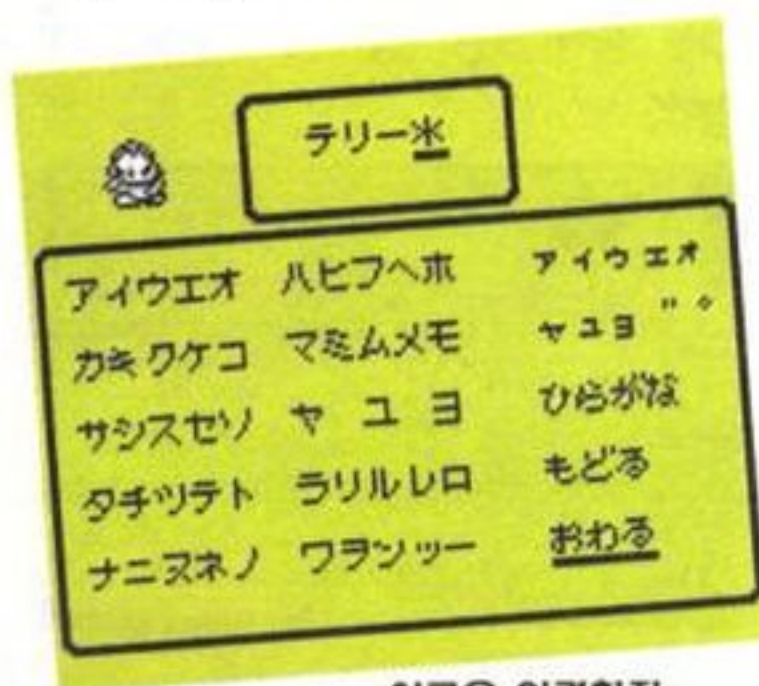
큰나무 나라

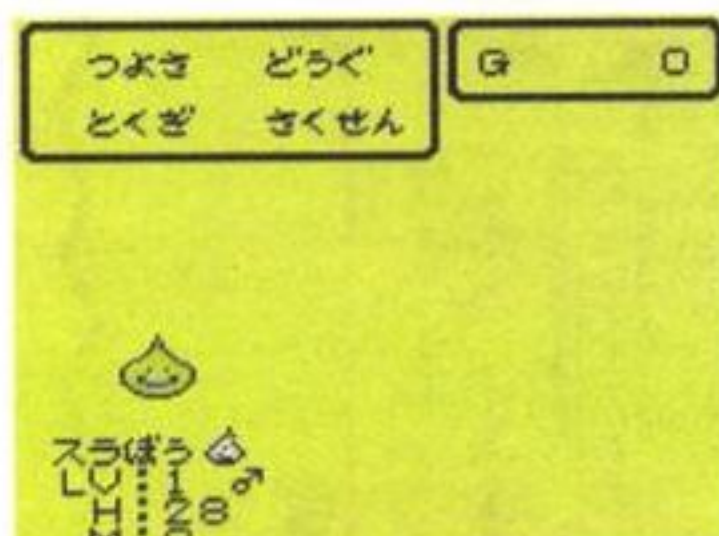
으잉 이곳은?

와따보를 따라서 내가 간 곳은 매우 이상한 풍경의 세계였어. 게다가, 몬스터 마스터라는 왠 노인이 이곳에 대한 안내를 해 주며 나를 이 나라의 왕에게 데려다 준다는 거야. 흠, 이 노인은 상당히 경험이 많고 아는 것이 많아

보였어, 그리고 이 나라는 큰 나무에 각 지역이 붙어있는 형식의 나라였어, 과연 나라맞냐?

이름을 입력하자

이 사람이 왕

목장으로 가자

왕은 나의 이름을 물어보더군, 따라서 나는 내 이름을 댔지(여기서 자신만의 이름을 작성하는 것이 가능 여기에서는 테리로 진행함). 그런데 왕은 이 큰나무 나라를 대표해서 '별내림의 대회' 에 출전해 달라고 하는 것이야. 이 별내림의 대회는 각국의 몬스터 마스터가 모여서 실력을 겨루는 성대한 잔치이고, 이 대회에서 우승하면 미레유 누나의 소식을 접할 수 있다고 하더군. 장차 몬스터 마스터의 꿈을 이룰 수 있는 기회에다가 누나의 소식까지. 거절할 이유가 없었던 나는 쾌히 승낙했어. 왕은 프리오라는 몬스터 목장 관리인에게 우선 자신이 사용할 몬스터를 가져가라고 말했어.

최초의 동료 슬라임

이것이 던전의 입구

몬스터 목장이라는 곳에(계단으로 올라가면 됨) 가 보니, 프리오라는 자와 여러 몬스터들이 있더군. 프리오는 몬스터 목장에 대한 여러 가지 설명을 해 주었어(몬스터 목장에 대한 설명은 뒤의 육성편에) 그런데 내가 데리고 갈 수 있는 몬스터는 슬라임! 밖에 없는거야. 뭐야 이거, 하지만 나는 슬라임을 데리고(메뉴 중에 むかえにきた를 선택) 왕한테 갔어. 역시 왕도 황당해 하더군, 그러면서 프리오를 불러 자신의 애완몬(?)인 호이밍을 찾는거야. 그런데 프리오의 말로는 호이밍이 도망가 버렸다고 하는거야. 왕은 노발대발하며 당장 프리오를 잡아들이라고 했지. 그러나 나의 재치로 위기는 넘어갔어. 왕은 내가 호이밍을 데리고 오면 프리오를 용서해 주겠다고 하더군. 훗 선택된 몬스터 마스터의 위력을 보여주지. 나는 왕의 부탁을 받아들여 호이밍이 도망친 던전으로 향했어(던전은 지하에 입구가 있음. 그 전에 현재 갈 수 있는 지역을 죽 돌아다니며 아이템이나 정보를 얻어 두도록 하자).

C.P (체크 포인트)

목장

목장의 전경

이 목장은 동료가 된 몬스터를 관리하는 곳이다. 우선 테리는 3마리의 몬스터를 가지고 있으며 이 이상의 몬스터를 얻은 경우는 자동으로 목장으로 보낼 수 있다(즉 현재 있는 몬스터를 보내버리거나 아님 새로 얻은 몬스터를 보낼 수 있음). 목장의 매뉴는 다음과 같다. 그리고 목장 안에는 많은 인물이나 몬스터들이 정보를 주기도 하고, 아직은 갈 수 없는 미지의 길이 있기도 하다. 또한 운이 좋으면 스카이드래곤이 떨어뜨린 알(?)도 주울 수 있다.

1. あずけにきた
동료로 있는 몬스터를 맡긴다.
최대 19마리까지 가능

2. むかえにきた
보관되어 있는 몬스터를 파티로 불러들인다

3. ようすをみる
파티에 있는 몬스터나, 보관되어 있는 몬스터의 상태를 본다

4. わかれにきた
보관되어 있는 몬스터를 내 보낸다(주의!)

5. とうみん
보관되어 있는 몬스터를 동면시킨다(헤어지는 대신 이 명령을 쓰자)

C.P 여행자의 문

이곳이 여행자의 문

성의 지하에서 볼 수 있는 각 던전을 탐험할 수 있는 여행자의 문. 처음에는 갈 수 있는 던전이 얼마 없지만, 이벤트를 클리어하고, 격투장에서 승리함에 따라 들어갈 수 있는 지역이 많아진다. 이 던전들을 모두 클리어해 가야만 최종 목표로 갈 수 있고 강한 몬스터와 좋은 아이템을 얻을 수 있다.

BOSS

보스 호이밍

여기에 호이밍이 있다

첫 번째 보스 호이밍. 공격력이 약한데다가 자기 회복하느라 아군에게 별다른 공격을 하지 못하므로 수월하다. 혹시 아군이 대미지를 입으면 약초를 써서 회복하도록 하자. 이기면 호이밍을 동료로 얻을 수 있다. 초반엔 많은 힘이 되어 줄 것이다.

여행자의 문

여기가 첫 번째 던전

최초의 전투

몬스터를 동료로

나는 슬라임을 데리고 드디어 모험의 시작인 던전에 발을 내딛었어. 몬스터는 드라키 정도로, 상대하기가 그다지 어렵진 않았어. 주변에 약초가 많이 널려 있어서, 모험은 더욱 수월했지. 그리고 키메라의 날개를 발견하기도 했는데 이것을 쓰면 다시 던전 입구로 빠져 나갈 수 있었어. 이 던전은 4층으로 이루어져 있는데 각 층은 검은색의 구멍? 으로 내려 갈 수가 있었어. 그런데 이 구멍은 각 층마다 다른 곳에 있어 상당히 찾기가 쉽진 않았지만, 지역이 넓지 않은 고로 수월히 진행할 수 있었지. 중간에 물리친 드라키가 나에게 호의? 를 품고 동료가 되길 원하더군. 나야 뭐 없는 처지니... 받아들였지. 이런 식으로 안이라는 곰도 받아들였어. 3마리의 몬스터를 데리고 다니니 왠지 든든해 지더군. 후훗 마지막 층으로 내려가자, 드디어 호이밍을 찾을 수 있었어. 호이밍은 지금은 돌아가기 싫다며 자신을 데려갈 자격이 있는지 시험해 보겠다고 하는군. 훗, 건방진 몬스터 같으니라고 이 테리가 상대해 주지!

C.P 던전 진행의 기본전술

중간 상점

교회도 있다

항상 지도를 확인하자(셀렉트 키로)

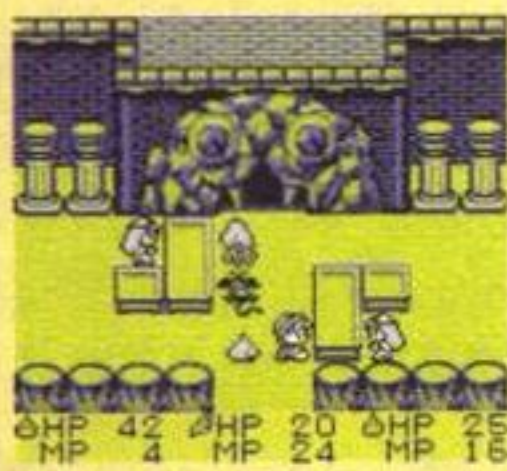
이 게임의 던전은 춘 소프트사의 이상한 던전 시리즈 처럼, 들어갈 때 마다 지도와 아이템이 바뀐다. 그러나 적과 보스는 동일하니 안심하도록! 한 번 던전을 클리어해도 다시 들어갈 수 있으며 지도가 바뀌는 대신 아이템이 다시 나오므로 돈이나 경험치를 벌기 위해 클리어했던 던전을 다시 이용해 보는 것도 좋을 것이다. 그리고 던전 중에는 중간에 상점이나 교회가 있는 경우가 많은데 상점에서는 여러 아이템을 살 수 있고, 교회에서는 회복과 세이브를 할 수 있다(던전 내에서는 세이브가 불가능하다. 주의!). 그리고 검은색 구멍을 통해 아래층으로 내려갈 수 있으며, 한 번 내려가면 다시 올라가는 것은 불가능하다. 그러므로 내려가기 전에 아이템들을 잘 회수해 두는 것이 좋다. 그리고 중요한 것인데, 돈은 몬스터와 싸워서 얻는 것이 아니라 아이템을 팔거나 아니면, 던전에서 줍는 것으로만 얻을 수 있으니 주의하자! 또 나중에 설명하겠지만 다른 나라의 몬스터 마스터가 협박(?)을 해 오는 경우도 있는데 이기면 많은 경험치를 얻음과 동시에 아이템을 얻거나 아님 각 층의 출구로 워프를 시켜주는 등, 여러 가지 이익이 많다. 자신이 있으면 도전하는 것도 좋을 듯 하다(즉 전사계 상대를 이기면 아이템을 받고, 승려계 상대를 이기면 회복을 마법사계 계열을 이기면 던전의 맨 끝 층으로 워프를 하게 된다). 단, 지면 사태는 책임못짐. 마지막으로 이 던전은 키메라의 날개를 써서 빠져나올 수 있는데 전멸당해서 빠져나가는 경우나 (아이템과 돈을 뺏김) 키메라의 날개를 써서 빠져나가거나 어떠한 경우든지 왕의 대신이 회복을 시켜 준다(사망한 몬스터도 부활한다).

G 클래스 투기장

*「しあい かいし!!

시합이다

호이밍을 찾아 왕에게 보고하니 왕은 매우 기뻐했어. 그리고 프리오도 위기를 벗어나서 나에게 무척 감사해 했어, 뭐 이 정도쯤이야 훗, 목장도 다시 이용할 수 있고 해서 나는 슬슬 성 밖으로 나가 보았어. 다양한 곳이 있었지만 나는 왕의 권유대로 우선 몬스터 격투장에 가 보았어. 격투장에는 많은 사람과 몬스터들이 있더군. 우선 나는 초면이니 G클래스로 도전을 했어. 3번 연 속의 싸움인데다가 아이템을 쓸수 없어서 상당히 고전했지만 호이밍 녀석의 회복력 덕택에 무난히 이길 수 있었어. G클래스를 클리어하니 대신이 기뻐하면서 나를 왕이 있는 곳으로 데리고 가더군. 그런데 여기선 라이벌 나라인 듯한 타루마 국의 왕이 갑자기 난입해 악만 올리고 가더군, 나 원참 어의가 없어서…. 격투장에서 성과를 올린 나는 왕의 허락을 받고 새로운 던전으로 모험을 시작했지.

C.P 투기장

여기가 투기장

모험에 있어서 던전과 더불어 중요한 진행 포인트인 투기장. 이 투기장은 G-F-E-D-C-B-A-S 의 클래스로 나뉘어지며, 이 투기장에서 승리해서 각 클래스를 클리어해야만 새로운 던전으로 갈 수 있는 자격이 생긴다. 또한 참가비? 가 드는데 처음은 별 것 아니지만 A나 S 클래스는 상당한 비용이 드므로 저금을 잘 해 놓아야 된다. 투기장에서는 3회연속으로 전투를 하게 되며, 중간에 아이템은 쓸 수 없다(따라서 반드시 회복 계열의 몬스터를 넣어두어야 된다). 적들은 점점 강해지고 3번째 몬스터를 물리치면 클리어할 수 있다. 그리고 등급이 올라갈수록 적들은 점점 강해진다는 점도 알아두자. 그리고 투기장 내에서는 많은 정보를 얻을 수 있다. 특별한 것은 우선 투기장 좌측의 의자에 앉으면 동료 몬스터들과 대화를 나눌 수 있다는 것과, 투기장 내부의 교실에서 몬스터들에 대한 정보를 얻을 수 있다. 그리고 가위 바위 보 형식의 미니 게임도 즐길 수 있다. 이 미니 게임에서 5번 연속으로 이기면 여왕을 만날 수 있다는데… 여왕을 만나면 여왕이 원하는 몬스터를 가져다 보여 주자 그러면 좋은 일이 있을 것이다.

촌인의 문

スラぼう	ドフ	ホイミン
H 40 M 8	H 14 M 28	H 25 M 16

▶たたかう どうぐ さくせん にげる

야이 도둑놈아!

우잉 왈보녀석이!

두 번째 던전으로 향한 우리(아래쪽의 입구를 먼저 향했음). 확실히 저번 던전보다는 넓어진 느낌이야. 그리고 처음으로 몬스터의 먹이 아이템이 나왔는데 이것을 적에게 먹이면 동료가 될 확률이 꽤 높아질 것 같아. 또한 처음으로 돈!이란 것을 주울 수 있었어 히힛. 그러나 적들이 좀 강해졌어. 가끔 드래곤도 나오지 않나, 특히 유령녀석들의 상태이상 공격은 정말로 짜증났어. 게다가 다른 나라의 몬스터 마스터가 나타나더니만 다짜고짜 시비를 거는 거야. 나는 열심히 대항했지만 아직은 역부족이였어 (만약에 이기면 많은 경험치를 얻을 수 있다. 승려 계열의 적은 회복을 시켜 주고 마법사 계열의 적은 던전의 최하층으로 보내준다. 전사 계열의 적은 아이템을 준다). 나는 살아남는 대신에 아이템들과 돈을 뺏기고 말았지. 내 돈 돌리도 이 ㅆㅑㅇ X6 놈아, 우엉. 그리고 던전 중간에 상점이 있었는데 꽤 신기하더군. 어떻게 이런 상점이 던전안에 있지. 여하튼 우여곡절 끝에 나는 최하층으로 내려갈 수 있었어. 최하층에는 왈보녀석과 고램이 실랑이를 벌이고 있었어. 왈보는 떠나가고 고램은 우리를 시험한다며 전투를 걸어왔지.

BOSS

고렘

속도는 느리지만 공, 방 모두 우수하다. 특히 대미지를 1로 처리해버리는 대방어와 30 이상의 대미지를 줄 수도 있는 힘 모으기는 정말로 주의해야 된다. HP회복이 포인트이다. 이기면 고렘을 동료로 얻을 수 있다.

○ 맷집이 강하다

도서관

도서관

ゴーレム

どろにんぎょう

どろにんぎょう

おぼえるとくぎ いしきをりだして
ちからをためる くみあげた
きあいをためる にんぎょうが
だいぼうぎょ うごきだした。

몬스터 도감

고렘을 이기자 왕은 매우 기뻐하며 나에게 도서관을 이용할 수 있는 길을 열어 주었다. 도서관에 가 보니 많은 책들이 놓여 있었다. 나는 책을 싫어하지만 그림이 있는 몬스터 도감은 읽을 만했다. 이 도감은 현재까지 내가 얻은 몬스터의 그림과 특기, 배합법이 비교적 상세히 적혀 있어 상당히 유용했다(특히 배합법은 눈여겨 볼 필요가 있다. 자주 애용하자).

지킴의 문

세 번째 던전 저번 던전과 그다지 크게 다른 점은 없었다. 최하층으로 내려가 보니 왕비로 보이는 여성? 이 드래곤에게 잡혀서 구원을 요청하고 있었다. 사나이 테리가 그냥 지나갈 수 없지. 용기를 내고 드래곤에게 도전했다.

우잉 왕비가??

BOSS

드래곤이다

드래곤과의 일전. 공, 방이 강하므로 주의. 특히 전체공격에는 절대적으로 신경을 써 두어야만 한다. 회복을 잘 해두는 것이 포인트. 역시 이기면 드래곤을 동료로 얻을 수 있다.

메달왕의 방

드래곤을 클리어하자 왕은 매우 기뻐하며, 내게 이 나라의 모든 지역을 돌아다닐 수 있도록 해 주었다. 후훗 역시 난 잘났어, 그런데 왕은 항상 자기가 할 말만 해 놓고는 바쁘다면서 성안의 방으로 들어가 버린다. 과연 그 방 안에는 무엇이 있을까? 우선 난 매달왕의 방으로 가 보았어. 그는 메달 매니아인 것 같아. 그는 메달을 일정 수 이상 모을 때마다 상품을 준다고 했어. 호우 상품이라…

드래곤퀘스트의 단골손님

메달왕에게서 얻을 수 있는 상품은 다음과 같다.

13개--선더 버드
18개--바옴
25개--델타 사우르스
30개--하구레 메탈!!

C.P

드퀘몬시리즈마다 있는 단골손님 메달 모으기. 전 세계(아니 이 나라) 에 있는 메달(ちいさなメダル)은 물론 던전에 있는 메달까지 모아야 한다. 문제는 본래 드퀘몬 시리즈는 대부분의 매달이 고정된 장소에 있기 때문에 찾기가 수월했지만 이 드퀘몬에서는 마을에는 물론, 랜덤으로 바뀌는 던전에도 메달이 있으므로 찾기가 대단히 어렵다. 여하튼 꾸준히 모아서 메달왕에게 갖다 주도록 하자.

F클래스 투기장

역시 새로운 적들과 싸워야 했어. 이번 클래스의 적들 역시 그다지 강하지 않아서 전투에 부담이 없었지. 그리고 나는 초반에 (とくぎをつかうな - 특기를 쓰지마) 로 해 두어서 마지막 일전 역시 수월히 할 수 있었어.

추억의 문

새로운 아이템도 등장

새로운 던전 적들이 예사롭지는 않아. 하지만 든든한 우리 파티 덕에 무난히 최하층으로 내려갔어. 최하층에는 킬러 팬저라는 살괭이(?)가 나를 기다리더군. 후훗, 가볍게 상대해 주지.

BOSS

속도가 빠르고 공격력이 강하다. 게다가 특기도 쓰므로 더욱 주의하자. 회복에만 신경을 잘 쓴다면 이길 수 있을 것이다. 역시 이기면 동료로…

킬러 팬저

BOSS

인명수

식물형 보스이다. 역시 식물계 몬스터답게 상태이상 공격과 MP를 빼앗아 오는 공격을 해 온다. 그러나 회복에만 충실한다면 문제없다. 역시 이기면 동료가 되어준다.

황당함의 문

또 새로운 던전, 이번에는 적들이 상당히 강했어, 드래곤 계열의 적이 많이 나와 나는 실수로 호이밍을 전사시키고 말았어앙, 따라서 회복이 어려워져 상당히 고심했어. 중간에는 보물상자들이 있는데 여기서 아이템을 많이 얻을 수 있었어. 후훗. 최하층에는 보스를 만나기 위한 간단한 퍼즐이 있더군. 뭐 바보가 아닌 이상 풀 수 있는 것이지만 말야.

퍼즐이다

DRAGON QUEST MONSTERS

C.P 상점

여기가 상점

아이템을 사고 파는 곳. 전투로 돈을 벌 수 없는 이 게임에서 돈 관리는 매우 중요하다. 아이템을 모아 상점에서 팔아서 돈을 버는 것도 중요하다. 그리고 게임이 진행되면서 상점은 더욱더 좋은 아이템을 파므로 잘 알아두자.

C.P 보관소

남아도는 아이템이나 돈을 보관하는 곳. 의외로 중요한 장소인데 이유는 이 게임은 20개의 아이템밖에 지닐 수 없기 때문이다. 돈 또한 던전 내에서는 쓸 일이 없으므로 괜히 돈을 많이 가지고 다니다가 던전에서 뺏기는 일 없이 안전하게 보관소에 보관해 두자. 물론 이자는 안 받는다.

여기가 보관소

C.P 배합소

여기가 배합소

합치자 합쳐

드퀘몬의 가장 중요한 장소 중의 하나인 배합소. 여기서 두 가지 몬스터를 배합해서 보다 더 강한 몬스터를 양성해 낼 수 있다. 상세한 것은 뒤의 몬스터 육성편에서 자세히 다루었으니 참조하도록 하자.

C.P 몬스터 감별소

배합소에서 얻은 몬스터의 알을 감정하는 곳이다. 우선 (かんてんする- 감정하는 매뉴) 를 선택하면 몬스터의 성별을 알 수 있다(돈 20 필요). 그런 후 몬스터의 성이 맘에 안들면 (しゅくふく -축복 몬스터의 성을 바꾼다. 강한 몬스터일수록 성전환(?)에 돈이 많이 든다). 이 게임에서는 상당히 암컷이 부족하기 때문에 나중에 배합을 위해서라도 암컷을 많이 만들어 두도록 하자. 이상한 것이 후반이 되면 수컷이 부족해진다. 나만 그런가?!

여기가 몬스터 감정소

E 클래스 투기장

옹야 이번 투기장에는 꽤 강한 몬스터들이 있었어 (아마도 배합으로 만든 몬스터가 아니면 상당히 고전할 것이다. 여기서 노가다를 해 두어야 할 것이다). 첫 번째 시합에서는 이상한 상태 이상 잡기를 써먹는 녀석이 있지 않았나. 두 번째는 드래곤 난무였지. 하마터면 통닭구이가 될 뻔했어. 마지막은 좀 쉽더군. 전체공격만 주의하면서 하나씩 상대하니 좀 수월했어. 휴~ 힘든 일전이었어. 자 이제 새로운 던전을 향해 출발!

편안함의 문

이 던전은 주로 악마계 몬스터와 푸치 슬라임이 많았어. 따라서 상태이상 공격 때문에 고전 좀 했지. 하지만 돈의 위력! 아이템으로 이것을 해소했지. 하핫. 특별한 사항은 없고 던전을 탐험하면서 아이템을 많이 얻어서 좋았어. 그리고 능력치 상승 아이템도 있던데 좋더군. 최하층으로 내려가니 카지노?! 가 있었어. 와우! 운이 매우 좋아서 모두 돈을 딸 수 있었어(카지노 기계 앞에서 조사하면 됨, 단 몬스터가 있는 기계는 뒤에서 조사하자). 그런데 옆에 있던 슬라임 팡이란 몬스터가 돈 좀 땄다고 매우 시비를 걸더군. 짜식 감히 나의 돈을 노리냐!!

새로운 문

우잉 카지노!!

BOSS

슬라임 팡

슬라임 계열의 보스. 그러나 공, 방이 강하다. 특히 힘 모으기는 절대적으로 주의해야 한다. 그러나 HP회복만 잘 이루어진다면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 역시 이기면 동료가 되어준다.

용기의 문

이 지역은 식물 계열의 몬스터가 많았어. 다행이 공격력이 낮은 탓에 진행은 전과 같이 그다지 어렵지는 않았어. 그런데 중간에 벽돌로 된 미로가 있었는데 여기서는 지도를 볼 수 없었어. 젠장할, 여하튼 우여곡절 끝에 길을 찾아 최하층으로 내려 가는데 성공 후훗. 그런데 최하층에는 두건을 쓴 미지의 사람이 무언가를 찾는 듯 서성이는 모습이 보였다. 그의 정체는 무엇일까? 그리고 왠 몬스터가 용기를 시험한다며 안 보이는 길을 건너오라고 한다. 훗 사나이의 악과 깡을 보여주지! (전면에 길이 안 보이지만 길은 나 있다. 떨어져도 처음 시작부분부터 다시 시작하기 때문에 그다지 어려운 점은 없을 듯 직접 풀어 보자).

이 지역은 지도를 볼 수 없다

안 보이는 길?

BOSS

전체공격이 강한 보스

보스 빅 아이. 다른 건 둘째치고 전체 공격의 위력이 대단하다. 회복을 잘 하지 못하면 클리어가 불가능할지도 모른다. 아몰의 물을 많이 지니고 있으면 유리해진다. 여하튼 빠른 회복이 포인트다. 이 보스는 이겨도 동료가 되지 않는다.

D클래스 투기장

D 클래스 투기장, 첫 번째 적들은 상태이상 (특히 독) 공격을 하는 녀석들이 많아 짜증났어, 두 번째는 이상한 두더지놈이 나타나는데 왜 이리 공격을 잘 피하는지 원, 두더지 망치로 찌부시켜버릴라… 마지막 적들은 공격력이 상당했어, 하지만 회복 몬스터 덕에 무난히 이길 수 있었지. 클래스 우승을 하니 또 왕이 부르더군.

공격력 만빵의 적들이다

미지의 문

왕은 던전의 상태가 이상하다며 내가 그 원인을 조사해 주었으면 좋겠다고 말했어. 그 전에 나는 상점 아래쪽에 있는 곳으로 가 보았어. 거기 사람들은 화로를 붙일 불이 필요하다며 나에게 부탁을 하는데 나는 드래곤을 잠시 맡겨 두었어(화염계 기술을 쓰는 몬스터면 된다). 그런데 불을 붙이니 웬걸 새로운 던전의 입구가 생긴 거야. 호기심 천국의 나는 한 번 들어가 보았어. 이곳 던전은 적들은 간단했어. 최하층으로 내려가 보니 말이 없는 기사가 한 명 있더군.

여기서 드래곤을 맡겨두자

악마기사??

BOSS

악마기사

공격력이 강하지만 역시 회복만 주의하면 그다지 어렵지 않다. 클리어하면 악마기사를 동료로 얻을 수 있다(베기계열의 기술이 강하다).

베기 공격만 주의하면 문제없다

분노의 문

이번 던전은 독 도마뱀이 정말로 짜증났어. 한 번 독에 걸리면 이동중에도 대미지를 받는데다가 아직 아군에는 독을 치료할 수 있는 몬스터가 없어서 짜증은 더욱 났지. 그 외는 속도가 빠른 몬스터들이 많았지만 독 도마뱀에 비하면 껌이지 후훗. 최하층으로 내려가 보니 또 그 미지의 인물이 나타났어. 그런데 이녀석이 드래곤의 알을 모두 깨버린 거야. 덕분에 나만 드래곤의 분노를… 사람 살려.

이 사람은?

알이 많다

BOSS

배틀 엑스와의 일전 이녀석은 정말 강하다. 우선 전체 방어력 상승 마법을 걸어주고 매턴 회복에 전념하도록 하자. 전체공격도 막강하고 맷집도 좋으므로 시간이 꽤 걸릴 것이다. 이기면 동료가 되어 주는데 아마도 강한 전력이 되어 줄 것이다(이 전에 드래곤의 알과 전투를 벌일 수 있는데 강하지만 경험치를 많이 주므로 잘 써먹도록 하자).

⇧ 강하다!

힘의 문

던전이 이상해진 원인은 바로 드래곤의 알 때문이었어. 왕에게 보고하니 또 기뻐하더군. 그런데 이번에 카레키 왕국의 왕이 나타나 저번 타루마국과 마찬가지로 약만 잔뜩 올리고 가는 거야, 글세. 여하튼 재정비를 하고 난 후 나는 새로운 던전으로 들어갔어, 이 곳은 지형적으로 좀 특이한 곳이 많았어. 지도가 안 나오는 곳도 있었고, 지나가면 피해를 입는 곳도 있었지. 하지만 몬스터들이 그다지 강하지 않아 수월했어. 최하층으로 내려가니 석상이 있더군. 보물상자를 손대려가 보니 우잉 석상이 공격을 하네

호우 비쥬얼?!

카레키 왕

지나가면 대미지를 입는 곳!

BOSS

석상이냐

이 녀석은 자신의 HP를 회복하니 주의하자. 방어력 상승 마법을 걸어 두면 수비면에서는 유리한 고지를 점령할 수 있을 것이다.

DRAGON QUEST MONSTERS

C 클래스 투기장

우아 드디어 C랭크까지 올라갔어. S등급에 오르면 별내림 대회에 참가할 수 있데. 빨리 등급을 클리어해서 누나의 소식을 알아야 할 텐데… 첫 번째 상대는 보조마법을 쓰는 상대였지만 HP가 낮아서 쉬웠어. 두 번째 상대는 회복을 하는 호이미 슬라임이 2마리나 나와서 좀 곤란했지만 각개격파 전법으로 무난했지. 마지막 상대는 슬라임 난무였어, 여러 가지 특수잡기 들이 많았지만 결정타가 빈곤한 탓에 나의 승리 후훗, 특히 배틀엑스의 전체화염공격이 많은 도움이 됐어.

슬라임 동산??

몬스터들이 보조+전체공격의 조화로 되어 어렵지는 않지만 상당히 짜증이 많이 났어. 게다가 회복계 몬스터가 나의 실수로 사망… 다행히 중간에 교회가 있어서 천만다행이었어. 유리판? 같이 된 곳을 지나가니 피해가 크더군, 독초와는 비교가 안돼. 최하층으로 내려가 보니 스카이 드래곤! 이 있었어. 그런데 보스한테 가는 것이….

사다리 게임??

BOSS

이렇게 가면 된다

보스한테 가는 것이 문제가 된다. 그냥 사다리 퍼즐이 아니라 보스가 비키지 않는 지점으로 이동하게 해둔 후 가야 되는 것이다. 여하튼 많은 시행착오를 겪게 될 것이다. 필자같은 경우는 2번째 칸에 접촉을 시도해 성공했다. 보스는 드래곤 계열답게 강력한 전체공격을 해댄다. 회복 계열 몬스터는 필수이고, 전에 동료로 얻은 배틀 액스는 드래곤 계열이라 스카이 드래곤의 공격을 잘 막아내므로 유용하게 써먹자.

지혜의 문

여기에 닿으면 HP가 격감한다 주의!

한 방향으로 밖에 진행못함

목장의 던전

나는 재정비를 하기 위해 마을을 돌아다녔지. 투기장의 술집에서는 다른 몬스터 마스터를 만날 수 있었는데, 이 사람을 통해 나는 몬스터 배합을 할 수 있었어. 후훗. 그런데 목장에 가 보니 예전에는 갈 수 없었던 던전의 입구가 이제는 갈 수 있게 되어 있더군, 역시 호기심 천국의 내가 그냥 지나칠 수 있나, 자 돈 벌러 가자?! 던전의 적들은 약해서 별 무리가 없었어. 내려가 보니 우잉, 마을 안의 문지기가 막고 있는 곳으로 가더군, 이곳의 아가씨에게 뭔가 문제가 있는 듯 싶은데…

우잉 이곳은?

BOSS

마네마네

소녀의 질문에 계속 아니오(いいえ)를 선택하다가 몬스터 마스터(マスター)라는 말이 나올 때 예(はい)를 선택하면 보스와 겨룰 수 있다. 이 몬스터는 흉내내기와 반격에 아주 능하다. 방어력 상승 마법이 주효할 것이다. 이기면 마네마네를 동료로 얻을 수 있다.

기쁨의 문

이번 던전은 적들은 약했지만 지나가면 대미지를 입는 곳이 많아 꽤 곤란했어. 적들은 보조공격 계열들이 많더군. 최하층으로 내려가 보니 아니 웬 댄스장?? 그런데 거기서 시비를 거는 웬 펑키 버드? 감히 나한테 덤비다니 통닭으로 만들어주지 후훗.

댄스장?

BOSS

혼란에 각별히 주의해야 된다. 아이템 중에 천사의 종을 반드시 가지고 와야 한다. 자칫하면 아군에 의해 전멸의 사태가 벌어진다. 혼란의 회복에만 힘쓴다면 나머진 그다지 어렵진 않다. 역시 이기면 동료로 만들 수 있다.

통닭으로 만들어 주자

B클래스 투기장

드디어 B클래스! 참가비도 1000 골드나 드는 큰 시합이지. 첫 번째 적은 별 것 아니였지만 공격력은 상당했어. 두 번째 적은 회복을 사용하는 적이었지만 오히려 첫 번째 적들보다 약한 느낌이 들었어. 마지막 적은 좌우의 적이 방어력 상승마법을 쓰고 가운데의 드래곤이 강한 공격을 해 오더군. 그러나 우리의 전체공격 마법으로 승리!!

강한 적들이다

행복의 문

이 던전은 17층! 상당히 인내심을 요구하는 던전이었어. 게다가 운이 없었는지 중간에 상점이나 교회 등의 세이브를 할 수 있는 장소도 안 나와서! 정말 질려버렸어. 다행인 것은 몬스터들은 악마계와 식물계였는데 식물계 몬스터는 그다지 강하지 않아서 전투는 좀 편했어. 그리고 중간에 콜로세움? 같은 건물이 있었는데 3번 연속 몬스터를 이기면 나갈 수 있었어. 몬스터는 약한 것들이라 별 문제는 없었어. 최하층으로 내려가 보니 헉 마왕 자라미스가!! (콜렛움을 클리어하면 계속 할 것인지를 묻는다. 이 콜로세움은 아주 좋은 것이 경험치를 버는 데도 좋고 연속으로 이기면 좋은 아이템도 주니 일석이조다).

콜롯세움

BOSS

마왕 자라미스 지금까지의 보스들과는 차원이 다르다. 연속공격으로 전체공격+공격의 콤보는 HP가 낮은 몬스터라면 즉사의 위험이 있다. 비상으로 자오랄이라던지 세계수의 잎을 가지고 있어야 할 것이다. 회복에 유의하고 공격력이 강한 몬스터로 공격을 하자. 필자도 겨우 클리어했다.

헉 자라미스다

보스를 이기면 우리를 인도?
해 주는 와따보

유혹의 문

이번 던전은 19층! 점점 깊어져 가는군. 게다가 몬스터들이 강해졌고 독 공격을 하는 킹코브라는 정말로 짜증났어. 대신 아이템들도 좋은 것 뿐이고 돈도 많이 벌 수 있었어. 지형도 전에는 볼 수 없었던 새로운 지형들이 많았어. 하지만 B클래스의 마지막 던전! 클리어 해야되겠지. 최하층으로 내려가 보니 몬스터가 마을? 을 폐허로 만들고 있더군 이 녀석 용서할 수 없다.

새로운 건물이다

BOSS

악당 3인조

근육맨?+마왕의 사자+데빌 아머 의 3인조 악당콤비. HP는 낮은 편이지만 공격력이 극단적으로 강하다. 특히 전체마법+연속공격의 콤비는 플레이어를 멍하게 만든다. HP가 200 이하면 클리어는 꿈꾸도록. 여기서 좌절을 겪을 지도 모르나 실패해도 재도전의 기회는 얼마든지 주어지니 몬스터를 잘 육성시켜 도전하자. 어차피 이 몬스터들을 클리어 하지 못하면 A클래스 투기장은 더더욱 클리어가 불가능해진다.

A클래스 투기장

자 이제 A클래스 투기장. 나는 각오를 하면서 참가했어. 돈도 5000이나 내고 말이야. 첫 번째 나오는 적은 공격력이 강했지만 그다지 큰 무리는 없었어. 두 번째 나오는 적은 욱! 내가 전에 애용했던 그리즈리 몬스터. 적으로 나오니까 더 환상적인 공격력을 보여주더군. 자오리크(죽은 자를 100 퍼센트 확률로 살림 자오랄의 파워업 특기) 의 특기가 없었으면 질 뻔했어. 자 마지막 몬스터들. 생긴 것도 골패리게 생긴 것들이라 방심했는데 허휴 보조기술 등에 하마터면 당할 뻔 했어. 하지만 강력한 전체공격으로 나의 승리!

흠 좀 골때리는 몬스터들이다

DRAGON QUEST MONSTERS

미혹의 문

이번 던전은 22층 점점 깊어져 가더군, 몬스터들도 각 계열별로 다양했어, 게다가 스톤 슬라임은 아주 강했지, 공, 방이 높아서 까다로웠다고, 던전도 깊어서 피곤하고 최하층으로 내려가 보니 이상한 미로? 같은 것이 있고 미믹과 와다보우 그리고 괴상한 몬스터가 있는데 미믹이 있는 곳을 제외하고는 도무지 들어갈 수가 없었어, 그래서 나는 할 수 없어 던전을 그냥 나오고 말았어(필자가 아무리 머리를 써도 알 수 없었다, 인터넷상에도 아직 클리어 한 사람이 없다던데 혹시 발견하신 분은 파워로 연락을 후훗…).

우잉 이 미믹은?

심판의 문

이번 던전은 회복 계열 몬스터가 강했어. 게다가 이 놈은 전체공격마법까지 써서 아주 피곤했지, 게다가 푸치 슬라임의 보스? 인 푸치킹은 아주 강했어, 최하층으로 내려가 보니 마왕 아쿠바가 있네, 게다가 이 놈은 내 동료 몬스터들을 길로틴으로 사형하려 하는군 용서할 수 없다! (이 던전에서 푸치킹은 반드시 2-3마리 정도 얻어 두자, 배합에 많은 도움이 될 것이다)

아크바 등장

BOSS

마왕 아쿠바, 이오나즌을 쓰는데 마법 방어력이 낮으면 엄청난 타격을 받는다. 회복은 매턴마다 해야 되고 매직바리어가 있으면 잘 활용해 보자, 회복만 잘 이루어진다면 이길 수 있을 것이다.

わたぼう「テリーの まものは テリーのことを しんじてるよ!

아쿠를 물리쳤다

S클래스 투기장

자 별내림 대회의 마지막 자격인 S클래스 투기장, 첫 번째 적은 아주 황당한 것이 능력은 별게 아닌게 죽음의 춤?! 이라는 요상한 춤으로 동료들을 즉사시키더군, 자오리크가 있어서 다행이었어, 두 번째는 평범한 몬스터들인데 레벨이 장난이 아니더군, 허튜 방심하다 큰일 날 뻔했어, 마지막 상대는 매달왕! 역시 이름에 걸맞게 메탈 시리즈만 덥벼들더군 특히 하구레 메탈은 아주 강했어, 겨우 이길 수 이었지만 무척 힘든 상대였어. 그런데 우승하고 나니 다시 왕이 날 부르더군 (마지막 상대인 메탈 시리즈는 의외로 쉽게 이길 수 있는 것이 시작하자마자 다른 것은 무시하고 회복에만 힘써 보자. 그러면… 모두 죽이기의 위력이?!)

메탈 시리즈다.

음 마지막 던전이라

듀란의 등장!

デュラン「つれておる まものも なかなかのもの!

거울의 문

왕은 나에게 별내림의 대회가 얼마 남지 않았음을 상기시키고 마지막 남은 던전을 클리어하라고 하더군, 뭐 별거 있나 클리어하면 되지, 그런데 문지기의 말을 들어 보면 이 던전을 들어가서 돌아온 사람은 아무도 없다고 하더군, 짜식 겁 주긴, 그런데 그 말은 거짓이 아니였어, 28층이나 되는 던전에다가 몬스터들도 자주 등장하고 공+수가 잘 갖추어진 강력한 것들 뿐이였어. 특히 20층이 이후에 나오는 적들은 좀 심하더군, 그래도 꿋꿋히 버텨냈지, 최하층으로 내려가니 엥 듀란이!!

BOSS

미래의 테리

듀란과의 일전!

듀란과는 내려가자마자 전투를 하게 되므로 최하층의 구멍 앞에서는 반드시 HP, MP를 꽉 채우고 오자, 듀란과의 배틀은 3연속으로 이루어지며 처음에는 듀란은 마왕의 사자를 2명을 시켜 공격을 하는데 여기까지 온 실력이면 이길 수 있을 것이다. 두 번째는 미래의 테리(DQ6에서 듀란에게 조종당함, 즉 듀란에게 혼을 판 것임)와 싸우게 되는데 강력한 전체공격을 남발한다. 그러나 회복과 방어력 상승기술이 있으면 쉽게 이길 수 있다. 마지막 상대는 듀란 자신! 엄청나게 강하다. 장기전이 될 것을 각오하고 싸우자. 3대 보조기술(스컬트, 매직 바리어, 바이킬트) 가 있으면 수월해진다. 아이템 활용과 회복을 잘 하면 이길 수 있을 것이다. 힘내자!

별내림의 대회

듀란을 이기자, 듀란은 도망쳐 버렸어, 그런데 망토의 사나이가 나에게 여러 가지 의미심장한 말을 하더군, 나의 미래에 관한 것이며, 힘에 너무 집착하지 말고 누나인 미레유를 소중히 여기라는 등… 나도 기분이 좀 이상한게 심상치 않은 기분이 들었어, 여하튼 그 의문의 남자는 왈보가 어딘가로 데려가 버리더군, 던전을 클리어하자 왕은 매우 기뻐하며 별내림의 대회에 나를 출전시킨다고 했어, 그날 밤, 나는 많은 생각에 잠을 이루지 못했어, 미래의 나의 모습, 그리고 없어진 누나의 소식… 드디어 별내림의 대회 나는 누나를 구하기 위해 마음을 굳게 먹고 출전했어, 타우후쿠 국의 상대는 공격력은 높지만 듀란을 이긴 나를 이길 순 없었어, 두 번째 상대는 카레키 국, 유니콘이 죽은 몬스터를 되살려 내는 것에 질려버렸지만 그래도 나의 승리, 자 최종 상대는 라이벌 나라인 타루마 국! 그런데 상대는 다름아닌 누나 미레유였어, 누나는 나와 같은방법으로 이 나라에 끌려왔다고 했어, 대회에서 우승하면 나갈 수 있다고 하면서 말이야, 이런 누나를 이런 곳에서 만나다니 나는 기분이 매우 좋아졌어, 좋아 누나 내가 얼마나 성장했는지 누나 앞에서 직접 보여 줄게!! (마지막 배틀은 메탈킹+골고아+무지개 공작의 3인조인데 공격력은 그렇다 치고라도 속도가 엄청나서 내가 뭘 해보기도 전에 무너지는 경우가 많다, 속도와 방어를 중심으로 몬스터를 육성시켜 대결하도록 하자!).

타이후쿠 국의 상대

카레키 국의 상대

엉 미레유가!

마지막 배틀인가?!

클리어 후에는

게임을 클리어한 후에는 세이브 데이터를 이어서 던전들을 다시 돌아다닐 수 있는데 전에 못 갔던 던전들을 갈 수가 있다. 당연한 얘기지만 몬스터들도 더 강하다, 그리고 투기장에서는 몬스터 할아버지와 대결 할 수 있는데 엄청나게 강하다, 이기려면 상당한 시간이 필요할 듯… 그리고 깜박 잊고 언급을 안했는데 클리어 후에 메달왕이 있는 곳에 가보자(메달을 30개 이상 모은 후). 그리고 전격계 특기를 가진 몬스터를 데리고 우물밑의 몬스터에게 가 보자. 또한 몬스터를 100마리 이상 모은 후 격투장에 가 보자(새로운 던전에 갈 수 있을 것이다).

몬스터 육성편

몬스터를 동료로 만들자

기본적으로 몬스터는 전투 후 얻을 수 있다. 대부분 세가지 경우를 통해 얻을 수 있는데 ….

1. 플레이어의 레벨이 높은 경우 자동으로 동료로 들어오는 경우
(플레이어들의 몬스터의 레벨과 적 몬스터의 레벨의 차가 클 때만)

2. 특정 보스를 물리쳤을 때 (보스를 물리치면 자동으로 동료가 된다. 강력한 몬스터가 많으므로 꼭 얻어두자)

3. 고기를 주어 꼬실 때
(가장 필수적인 방법으로 평상시의 몬스터는 이 방법으로 얻을 수 있다)

몬스터 동료화의 테크닉

자신이 원하는 몬스터를 동료로 하기 위해서는 다음의 4가지 법칙을 준수하는 것이 좋다.

1. 자신의 손으로 몬스터를 공격하지 말자 (즉 공격용 아이템을 써서는 안된다는 예기다 아이템은 테리가 직접 사용하는 것이므로 공격용 아이템을 사용하면 테리가 직접 몬스터를 공격하는 것이 되므로 몬스터의 호감도가 떨어져 버리게 된다)

2. 몬스터는 하나만 남기자(여러 마리가 동시에 들어오는 것은 거의 불가능하다. 자신이 원하는 몬스터를 최후의 한마리로 남겨 놓자)

3. 고기를 주자(필수 불가결한 요소이다. 즉 자신이 원하는 몬스터를 남기고 고기를 주자. 고기를 쓰는 방법은 두가지가 있는데 하나는 질은 낮지만 양을 늘려서 여러 번 고기를 주는 것이고 다른 하나는 질 높은 고기를 주는 것이다. 물론 질이 높은 고기일수록 구하기가 힘들고 가격도 비싸다 고기의 등급은 다음과 같다(아래로 갈수록 높은 등급이다). 물론 보스에게는 고기가 안 통한다

まもののえさ (마물의 먹이)
くんせいにく (훈제고기)
ほねつきにく (명절고기)
しもふりにく (차돌배기고기)

4. 적들의 몬스터를 빼앗자(진행편에도 소개했지만 던전 중에 다른 나라의 몬스터 마스터와 전투를 할 수 있는데 이들이 이끄는 몬스터도 고기를 통해 빼앗을 수 있다. 자신의 진행시점에서 얻을 수 있는 몬스터보다 더 좋은 것들을 얻을 수 있으므로 참조해 두자. 대신 고기는 명절고기 이상을 써야 될 것이다)

몬스터 성장의 키 포인트

1. 몬스터는 경험치를 얻어서 성장한다(몬스터는 전투를 통해 적을 쓰러뜨려야만이 성장한다. 그러나 전투에 직접 참가하지 않고 목장에 있는 몬스터라도 일정량의 경험치는 받을 수 있으므로 너무 걱정하지는 말자)

2. 몬스터에 따라 성장속도가 다르다(몬스터는 각 계열이 있다. 각 계열마다 성장속도가 틀리고 그리고 각 몬스터마다 능력치의 성장이 다르다. 예를 들면 짐승계 몬스터는 HP와 공격력이 잘 오르고 새 계열의 몬스터는 속도가 잘 오른다. 그리고 같은 계열의 경험치를 받아도 새 계열의 몬스터는 레벨 업이 빠른 반면에 드래곤 계열의 몬스터는 레벨 업이 느리다(그만큼 강하기도 하지만)

3. 몬스터의 성장에는 한계가 있다(몬스터 이름 옆에★이 붙으면 이 몬스터는 성장이 더 이상 불가능한 상태가 되었다는 표시이다. 빨리 배합시켜 버리자)

4. 몬스터의 특기를 살리자

각 몬스터에게는 나름대로의 특기를 가지고 있다. 특기는 크게 4가지로 나뉘어서 생각 할 수 있고, 그리고 레벨업함에 따라 새로운 특기가 생기거나 기존의 특기가 파워 업 되는 경우도 있다(예를 들면 화염계열 마법인 메라-메라미-메라조마, 호이미-베호이미 자오랄-자오리크).

공격계열 1 공격주문이나 타격계 특기가 대부분이다. 그리고 특정 계열의 몬스터에게 더 큰 대미지를 입히는 공격특기나 주문도 있다

회복계열 2 모험에 있어서 필수적인 특기. 반드시 1명은 회복계로 키워야 된다. HP회복이나 상태이상 회복, 그리고 사망한 동료를 소생시키는 특기도 있다!!

보조계열특기 3 적을 혼란시키거나 아군의 공,방어력을 올리는 등의 특기 특히 보스전에 쓸모가 있는 경우가 많다. 그 외에 이동시에 쓰이는 특기도 있다

배합

통상 보스를 통해 몬스터를 얻거나 아님 던전 중의 몬스터를 동료로 얻지만 이것들만으로는 게임의 원활한 진행이 불가능하다. 특히 B클래스 이상의 몬스터는 아주 강력하므로 일반적인 몬스터로는 진행이 불가능해진다. 그래서 보다 강력한 몬스터를 만들 필요가 있는데 그것은 배합을 통해 이루어질 수 있다.

배합의 장점

1. 배우는 특기가 많아진다

배합을 해서 만든 몬스터는 배합하기 전보다 더 많은 특기를 얻을 수 있다. 즉 배합하기 전의 2마리의 몬스터의 특기를 모두 얻을 수 있다. 그러나 한 몬스터가 가지고 다닐 수 있는 특기는 8개가 전부이므로 그 이상의 특기를 배우면 전에 가지고 있는 특기나 아님 새로운 특기를 버려야만 한다.

2. 기본 능력치가 상승한다

배합하기 전의 몬스터의 장점만 이어받어 태어나므로 기본 능력치가 좋아진다. 즉 배합하기 전의 몬스터가 하나는 공격력이 좋지만 스피드가 떨어지고 다른 하나는 스피드는 좋지만 공격력이 떨어지는 몬스터들이 배합을 한다면 새로 태어나는 몬스터는 부모들의 장점만 이어받아 공격력과 속도 모두 좋아지게 된다. 그러나 배합을 하면 레벨이 1로 떨어져 버리므로 재대로 실력을 발휘하려면 다시 레벨을 올려야 한다(물론 배합 전의 몬스터보다는 레벨이 빨리 오른다).

3. 레벨의 상한선이 오른다

배합전의 몬스터보다 레벨의 상한선이 오르게 된다. 몬스터의 계열명에+숫자가 붙게 되는데 애를 들어 あくま+3 이라면 악마계열의 몬스터인 동시에 본래의 레벨 상한선보다 3레벨 더 레벨업을 할 수 있다는 얘기가 된다. 이것은 아주 눈여겨 둘 필요가 있는데 +숫자 이 숫자가 높을수록 강한 몬스터를 의미하게 된다.

배합의 법칙

1. 몬스터의 레벨이 10 이상이어야 된다

10 이하는 배합이 불가능하다. 그리고 레벨이 높은 몬스터일수록 더 좋은 배합결과가 나온다.

2. 성별은 암컷(オス)과 수컷(メス)이 구비되어야 한다

당연한 얘기지만 동성연애는 안 된다?! 그리고 이상하게도 암컷이 부족할 경우가 많으므로 배합으로 만든 몬스터는 가능하면 암컷으로 만들어 주자(이것은 감별사를 통해서 성을 결정할 수 있다. 진행편에 설명해 놨으니 참조하도록 하자).

3. 배합하면 배합하기 전의 몬스터는 없어지고 새로운 몬스터가 나온다

말 그대로이다. 배합하기 전에는 항상 신중을 기하도록 하자. 또한 배합후의 몬스터는 레벨이 1이라는 점을 염두해 두자(이 게임의 유일무이한 단점?!).

배합의 진행

1. はいごうする 를 선택한다

2. 몬스터 2마리를 선택한다

자신이 원하는 몬스터 2마리를 선택하자. 물론 암컷과 수컷

3. 배합을 결정한다

두 마리의 몬스터를 결정했으면 배합의 결정의사를 묻게 된다. 이때 세이브도 겸해서 하게 되는데 세이브를 하지 않고는 배합을 할 수 없다.

4. ふかさせる 를 선택해서 배합으로 생긴 알을 부화시킨다

배합으로 만든 알을 부화시킨다. 부화하기 전에 감정소에서 감정을 하고 난 후 부화시키는 것이 좋다. 그리고 부화에는 돈이 드는데 강한 몬스터일수록 많은 돈이 필요하다.

기타배합에 대한 조언

1. 배합으로는 만들 수 없는 몬스터도 많다

2. 몬스터의 계열은 선두계열을 따른다

설명을 하자면 A계열의 몬스터와 B계열의 몬스터가 배합을 하면 A계열의 몬스터가 생긴다는 것이다. 암·수는 관계없고 항성 먼저 내세운 몬스터의 배열을 따르므로 잘 알아두자. 중요한 요소이니 숙지하도록! 물론 같은 계열의 몬스터라면 그 계열의 몬스터가 나온다. 그리고 애외적인 경우도 있는데 몇몇 강력한 몬스터들은 계열법칙을 무시하고 새로운 강력한 몬스터를 만들어내기도 한다(특히 ???? 계열의 보스급 몬스터들).

3. 특기는 조모나 조부의 것도 이어받을 수 있다. 예를 들면 조부가 자오랄(사망회복)의 특기를 가지고 있고 조모는 이오라(폭발계 마법)를 가지고있다고 하자. 그러면 그 손자는 조부+조모+부+모+자기 자신의 고유한특기를 모두 익히게 된다. 그러나 몬스터가 가질 수 있는 특기는 8개뿐이므로 특기정리를 잘해야 될 것이다

몬스터 데이터

각 계열별로 설명했으며 특기는 대표적인 것만 나열했다. 즉 파워 업 되는 특기들은 가장 초창기의 기본이 되는 특기만 나열했고 그렇지 않은 독립적인 특기도 함께 기재했다.

슬라임 계열

슬라임

하네 슬라임

보그 슬라임

슬라임 팡

골든 슬라임

대체적으로 속도가 빠르고 특기가 다양한 계열의 몬스터. 보조적인 역할로서 가치가 있다.

1 ドラゴスライム 드래곤 슬라임

배합	슬라임계+드래곤계
특기	いきをすいこむ (입김 받아들이기 : 입김 공격을 무효로) ひのいき (불의 입김 : 적 전체를 불로 공격) ドラゴラム (드래고람 : 드래곤으로 변해서 공격)
특징	슬라임 계열치고는 공, 방이 강하다 특기도 공격 계열

2 ぶちスライム 부치 슬라임

배합	슬라임계+짐승계
특기	なかまをよぶ (동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) なめまわし (핥기 : 적을 경직시킴) まねまね (흉내내기 : 적에게 받은 공격을 따라함)
특징	슬라임 계열치고는 공, 방이 강하다 특기도 공격 계열

3 はねスライム 날개 슬라임

배합	슬라임계+새 계열
특기	しっぷうつき (질풍 찌르기 : 선제공격) かまいたち (카마이다치 : 바람 속성 공격) おいかぜ (순풍 : 적의 화염 냉기공격 반사)
특징	속도도 좋고 회복특기도 배울 수 있다. 초반에 유용한 몬스터

4 スライムツリー 슬라임 트리

배합	슬라임계+식물계
특기	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 저하) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면상태로)
특징	다양한 전투보조기술이 특기 수비력도 좋다

5 スライムつむり 슬라임 소라

배합	슬라임계+곤충계
특기	ヒャド (하드 : 얼음 속성의 공격) キアリク (키아리크 : 마비를 치료) なかまをよぶ (동료를 부르다 : 동료를 불러 공격)
특징	수비력은 좋지 않지만 회복이 가능하다. 공격도 좋은 편

6 スライムナイト 슬라임 나이트

배합	슬라임계+악마계
특기	スカラ (스카라 : 방어력 상승) ホイミ (호이미 : HP 회복) けものぎり (짐승 베기 : 짐승 계열의 몬스터에게 강력한 대미지)
특징	공, 수가 완비된 만능형 몬스터 중반까지 유용하게 쓰일 수 있다

7 バブルスライム 버블 슬라임

배합	슬라임계+좀비계
특기	マヌーサ (마누 사 : 적의 공격미스를 유도) どくこうげき (독 공격 : 적을 독에 빠뜨림) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적의 마법방어력 저하)
특징	공격보조 계열 몬스터

8 ボクススライム 박스 슬라임

배합	슬라임계+물질계
특기	メラ (메라 : 적을 불로 공격) スカラ (스카라 : 아군 방어력 상승) たいあたり (몸통박치기 : 대미지를 입으면서 공격)
특징	수비력에 강점을 가진 몬스터 HP도 높은 편이다

9 スライム 슬라임

배합	????
특기	ギラ (기라 : 고열로 적 공격) マタンテ (마단테 : 자신의 MP 를 전부 희생하면서 적 전체에게 강력한 공격) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적들의 명중력 저하)
특징	최초에 동료가 되는 슬라임. 그러나 마단테를 배우기까지에는 엄청난 노력이 필요할 것이다(어떻게 슬라임이 마단테를?)

10 ホイミスライム 호이미 슬라임

배합	슬라임계+맷드 플란트
특기	スカラ (스카라 : 아군 방어력 상승) ホイミ (호이미 : HP 회복) ベホマラ- (베호라마 : 아군전원 HP회복)
특징	중요한 회복 계열의 몬스터, 초반에는 파티에서 뺄 수 없는 존재가 될 것이다

11 スライムフアング 슬라임 팡

배합	슬라임계+아루미라지
특기	ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 높임) なかまをよぶ (동료를 부르다 : 동료를 불러 공격)
특징	직접공격 중심의 몬스터 속도도 좋다

12 ストーンスアイム 스톤 슬라임

배합	슬라임계+고렘
특기	たかくとびあがる (일종의 점프공격) がんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 바위를 던져서 공격) だいぼうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어)
특징	전열의 공격용으로 활약이 크다. 배합으로 더 강하게!

13 スライムボーグ 슬라임 보그

배합	슬라임계+킬러 머신
특기	さみだれぎり (사미다레검 : 연속공격으로 적 전체를 공격) いなずま (번개 : 번개로 적 전체공격) やいばのぼうぎょ (대방어의 파워업판)
특징	강력한 공격 타입. 특기도 강력하다

14 スラッピー 스랫비

배합	슬라임계+스컬 캥거루
특기	みかわしきゃく (회피각 : 회피자세를 취함) あしばらい (발 묶기 : 적의 움직임을 봉함) くちぶえ (휘파람 : 적을 불러들임(이동시 사용))
특징	속도와 보조공격의 콤비를 만들어내자

15 ぶちキング 부치 킹

배합	????
특기	だいせつだん (대설탄 : 물질계에게 큰 대미지) ねむりこうげき (수면공격 : 수면공격을 한다) くちをふさぐ (적의 입곰공격 봉쇄)
특징	부치 슬라임의 강화형, 역시 보조 계열의 몬스터로 활약하자

16 キングスライム 킹 슬라임

배합	푸치킹+유니콘
특기	フバーハ (후바하 : 화염, 얼음에 대한 내성을 상승) ホイミ (호이미 : HP 회복) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료를 소생시킴)
특징	슬라임의 보스? 회복에도 엄청나게 강하면서 공격력도 좋다. 추천몬스터

17 メタルスライム 메탈 슬라임

배합	슬라임계+메탈 드래곤
특기	メラ (메라 : 불속성 공격) ヒャド (햐드 : 냉기속성 공격) ザキ (자기 : 적을 죽임)
특징	수비력은 무적이지만 HP는 최저이다. 그러나 상당히 강한 동료

18 はぐれメタル 하구레 메탈

배합	메탈슬라임X2
특기	ギラ (기라 : 고열로 적의 그룹을 공격) イオ (이오 : 폭발계 마법) メガンテ (메간테 : 자신을 희생해서 적 전체에 대타격)
특징	메탈슬라임을 능가하는 능력치에 강력한 공격 계열 특기도 가지고 있다

19 メタルキング 메탈 킹

배합	하구레메탈X2
특기	アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적) ジゴスパーク (지고 스파크 : 강력한 전체공격)
특징	하구레 메탈의 파워 업판 엄청나게 강하다!

20 ゴールデンスライム 골든 슬라임

배합	메탈킹 X2
특기	ラップンテ (팔풍테 : 무슨 일이 일어날지는 랜덤) ビッグバン (빅뱅 : 최강의 공격마법) ひかりおはどう (빛의 파동 : 전 스테터스 이상 치료)
특징	슬라임 계열 최강의 몬스터 공, 수 모두 안정되어 있다. 특기도 강력!!

드래곤 계열

성장속도는 제일 늦지만 일단 제대로 성장시킨다면 공, 수 양쪽에 있어서 최강의 자리를 잡을 것이다. 대기만성형의 몬스터

가메곤

소드 드래곤

그레이즈 드래곤

배틀 렉스

스카이 드래곤

1 ドラゴンキッズ 드래곤키즈

배합	드래곤 계열+슬라임 계열
특기	ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체 공격 (입김 계열은 적 전체에 해당함!) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면에 빠뜨림) うけながし (받아 흘리기 : 대미지를 다른 아군에게 넘김)
특징	성장속도가 빠르다. 그러나 초기형 몬스터

3 プテラノドン 프라테노돈

배합	드래곤계+새 계열
특기	ギラ (기라 : 고열공격) かまいたち (카마이다치 : 바람 속성 공격) おいかぜ (순풍 : 적의 화염 냉기공격 반사)
특징	속도가 빠르고 공격보조 계열로 알맞다

5 リザードマン 리저드맨

배합	드래곤계+악마계
특기	まじんぎり (마인 베기 : 마족에게 큰 대미지) けものぎり (짐승 베기 : 짐승 계열에게 큰 대미지) ギガスラッシュ (기가슬래쉬)
특징	베기 계열의 공격이 강하지만 육성이 느리다

7 ソードドラゴン 소드 드래곤

배합	드래곤 계열+물질 계열
특기	だいせつだん (대설탄 : 물질계에게 큰 대미지) さみだれぎり (연속공격으로 적 전체에게 2회 공격) やいばのぼうぎょ (대방어의 파워업판)
특징	초반에 상당히 좋은 몬스터 공, 수 HP가 모두 안정되어 있다

9 コドラ 아기 드래곤

배합	드래곤계+픽키-
특기	たいあたり (몸통박치기를 한다) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러서 공격)
특징	지원적인 몬스터 그러나 약한 편이다

2 ガメゴン 개메곤

배합	드래곤계 + 짐승계
특기	マホターン (마호톤 : 적의 마법을 봉인) アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적 행동불가) いなずま (전격 : 적 전체를 공격)
특징	배합도 쉽고 공격력도 강해서 초반에 도움이 되는 몬스터

4 フーセンドラゴン 후센 드래곤

배합	드래곤계+식물계
특기	メガンテ (메간테 : 자신을 희생 적 전체에게 대타격) メガザル (메가잘 : 자신을 희생 아군 전체 회복) すてみ (돌격 : 방어력을 저하시키는 공격 자신은 타격)
특징	공, 수가 안정된 몬스터, 그러나 특기가…

6 ポイズンリザード 포이즌 리자드

배합	드래곤계+ 좀비계
특기	どくこうげき (독 공격 : 독에 걸리게 함) どくのいき (독의 입김 : 적 전체를 독에 걸리게 함) なめまわし (공격을 흘림)
특징	공격 보조적 역할 그러나 별로 강하지는 않다

8 ドラゴン 드래곤

배합	드래곤키즈X2
특기	かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 베기) ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체를 공격) すべてをすいこむ (공격을 받아넘기는 특기)
특징	모험 중에 동료로 들어오는 몬스터 전체공격이 매력

10 ドラゴンマッド 드래곤 매드

배합	드래곤계+스트롱 에니멀
특기	みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격) ましんぎり (마신 베기 : 미스 또는 회심의 일격) さそうおどり (유혹의 춤 : 적들을 행동불가로 만듦)
특징	공격이 강한 몬스터 통신대전에도 도움이 된다

11 ライバーン 리이반

배합	리저드맨+라이오넥
특기	しんくうぎり (진공 베기 : 진공을 만들어 공격) あぐまぎり (악마 베기 : 악마계열에게 강한 공격) どくごうげき (독 공격 : 독 공격을 한다)
특징	속도와 공격력이 일품인 몬스터

12 おおイグアナ 큰 이구아나

배합	슬라임계+악마계
특기	メダパニ (메타바니 : 적을 혼란시킴) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킨다) やけつくいき (불타는 입김 : 적을 마비시킴)
특징	공격보조 계열의 특기를 지니고 있다

13 リザードフライ 리저드 후라이

배합	드래곤 계열+키리키리밴더
특기	ギラ (기라 : 고열공격) かまいたち (카마이다치 : 바람 속성의 공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체공격)
특징	공격력은 낮지만 속도가 좋다

14 アンドレアル 안드레알

배합	스카이 드래곤+고렘
특기	バギ (바기 : 바람공격) マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스 유도) どくのいき(독의 입김 : 적 전체를 독에 걸리게 함)
특징	특기가 쓸모가 많은 몬스터 그러나 좀 어중간한 느낌도 받는다

15 フエアリードラゴン 페어리 드래곤

배합	드래곤계+곤충계
특기	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스 유도) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면에 빠뜨림) なめまわし (적의 공격을 흘림)
특징	공격력은 낮지만 여러 보조기술을 익힐 수 있다

16 ングコブラ 킹 코브라

배합	드래곤계+버블 슬라임
특기	どくごうげき (독 공격 : 독속성의 공격) のろいのことば (저주의 말 : 적을 상태이상으로 만듦) しのおどり (죽음의 춤 : 적을 죽인다)
특징	독 공격이 특기! 통신대전시 유리하다

17 デンタサウルス 덴타 사우르스

배합	????
특기	すてみ (몸통 박치기 : 자신의 HP를 소모하면서 공격) かんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 암석을 떨어뜨려 공격)
특징	속도는 느리지만 공방이 안정되어 있다. 메달왕의 상품 중 하나

18 グレイトドラゴン 그레이트 드래곤

배합	리저드맨+푸치킹
특기	マヒャドぎり (마햐드베기 : 얼음 속성의 공격) つめたいいき (찬 입김 : 냉기로 적 전체를 공격) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아넘김)
특징	말이 필요 없는 강력한 몬스터. 특기도 좋은 편이다

19 とさかへび 토사카 뱀

배합	드래곤계+큰 닭
특기	マホトーン (마호톤 : 마법반사의 방패를 만듦) どくこうげき (독 공격 : 독 공격을 한다) ドラゴラム (드라고람 : 드래곤으로 변해서 공격)
특징	능력치는 별로지만 특기가 좋다

20 ウイングスネーク 윙 스네이크

배합	토사카 뱀X2
특기	たかくとびあがる (일종의 점프공격) しっぷうづき (질풍 찌르기 : 공격력을 저하시켜 선제공격) どくのいき (독의 입김 : 독으로 적 전체를 공격)
특징	보조 계열의 특기가 많다. 속도도 좋은 편

21 コアトル 코아틀

배합	윙 스네이크X2
특기	イオ (이오 : 폭발 공격) まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) いなずまぎり (전격베기 : 전격 속성의 베기)
특징	뱀 계열의 드래곤의 최종판 능력치가 좋다

22 やまたのおろち 야마타 오로치

배합	그레이트 드래곤+??
특기	かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 베기) れんぞくこうげき (연소공격 : 2회 연속공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체를 공격)
특징	유명한 오로치다. 능력치도 좋고 특기도 강력한 강한 몬스터이다

23 バトルレックス 배틀 렉스

배합	드래곤계+라이오넥
특기	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) めたるぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 강한 공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 공격적 전체를 공격)
특징	베기 공격이 일품. 능력치도 좋다. 게임중반에 자동으로 얻을 수 있다

24 スカイドラゴン 스카이 드래곤

배합	그레이트 드래곤+??
특기	いきをすいこむ (입김 받아들이기 : 입김공격을 무효로) グランドクロス (그랜드 크로스 : 신의 심판으로 공격 좀비 계열에게 강함) ひのいき (불의 입김 : 불로 공격)
특징	강력한 전체공격, 능력치도 좋다. 육성이 어렵지만 재대로 육성시키면 전투의 주역이 될 것이다

25 しんりゅう 신룡

배합	야마타 오로치+스카이 드래곤
특기	つめたいいき (차가운 입김 : 냉기 속성의 공격) ビッグバン (빅뱅 : 최강의 공격마법) めいそう (명상 : 자신의 HP를 회복)
특징	드래곤계 최강의 몬스터 특기, 능력치 모두 초강력!!! 그러나 실제 드퀘시리즈 보다는 좀 약한 모습이…

짐승 계열

성장이 빠르고 HP와 공격력이 좋다.
또한 레벨 업 역시 빠르다.
그러나 방어력은 약한 편

카마이다치

그리즈리

빅 아이

슈퍼 덴츠쿠

이에티

1 ベロゴン 베로곤

배합	짐승계+슬라임계
특기	めむりこうげき (수면공격 : 수면공격을 한다) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면에 빠뜨림) なめまわし (핥기 : 적을 경직시킴)
특징	지우너 타입의 몬스터, 배합은 쉽다

2 アルミラージ 아루미라지

배합	짐승계+드래곤계
특기	ラリホー (라리호 : 적을 재움) すてみ (몸통 박치기 : 자신의 HP를 소모해서 적을 공격) ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림)
특징	역시 지원 계열의 몬스터 공격특기도 있다

3 キャットフライ 캣 플라이

배합	짐승계+새 계열
특기	マホトーン (마호톤 : 마법반사의 방패를 만듦) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 줄임) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하시킴)
특징	속도가 높아 선제공격이 유리하다

4 ファーラット 화 랏트

배합	짐승계+식물계
특기	たいあたり (몸통 박치기 공격) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러서 공격) みかわしきゃく (회피각 : 회피자세를 취함)
특징	능력치는 별로 지만 특기가 좋다, 배합용 몬스터

5 ミノーン 미논

배합	짐승계+곤충계
특기	スカラ (스카라 : 방어력 상승) きあいをためる (기합을 모으다 : 기합을 모아 공격) やけつくいき (적을 마비시킨다)
특징	역시 지원 계열의 몬스터

6 ストロングアニマル 스트롱 애니멀

배합	짐승계+식물계
특기	たいあたり (몸통 박치기 공격) みなごろし (모두 죽이기 :적 또는 아군에게 회심의 일격) おたけび (외침 : 적을 경직시킴)
특징	공격력과 HP가 높은 전형적인 짐승계열의 몬스터 특기도 쓸만하다

7 スカルガルー 스컬 캥거루

배합	짐승계+좀비계
특기	ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격) メダパニダンス (메다파니 댄스 : 적을 혼란시킴)
특징	공격계 특기가 주를 이룬다, 보기 보단 강한 몬스터

8 かまいたち 카마이다치

배합	짐승계+물질계
특기	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) ヤッド (햐드 : 얼음 속성의 공격) しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기)
특징	속도가 좋고 바람 계열의 특기가 좋다

9 アントベア 안트 베어

배합	????
특기	メタルぎり (메탈 베기 : 메탈 계열에게 강한 공격) しっぷうつき (질풍 찌르기 : 공격력을 저하시켜 선제공격) なめまわし (핥기 : 적을 경직시킴)
특징	공격력이 높으나 방어력이 낮다, 역시 배합용

10 スーパーテンツク 슈퍼 텐츠쿠

배합	짐승계+매드 드론
특기	しのおどり (죽음의 춤 : 적을 죽임) まねまね (마네마네 : 적을 흉내냄) ハスルダンス (허슬 댄스 : 아군의HP전 회복)
특징	능력치는 보통이지만 여러 가지 보조 계열의 특기가 좋다 (특히 춤계열)

DRAGON QUEST MONSTERS

11 アイアンタートル 아이언 터틀

배합	짐승계+카메곤
특기	マホターン (마호탄 : 마법방어의 방패를 만듦) みがわり (대신 맞기 : 대신 맞아줌) だいぼうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어)
특징	방어력이 높고 특기를 잘 활용하면 파티의 벽이 되어 준다

13 おおきづち 큰 망치

배합	짐승계+카메곤
특기	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림)
특징	공격력이 우수한 몬스터 특기도 공격계

15 イエティ 이에티

배합	짐승계+오크
특기	ヒャド (하드 : 냉기속성의 공격) マヒャドぎり (마하드 베기 : 냉기속성의 베기)
특징	특징 : 공격력이 높고 HP도 좋다, 화염계 기술도 보유

17 フェアリーラット 페어리 랫

배합	짐승계+리저드 플라이
특기	マヌーサ (마누사 : 적공격 미스를 유도) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 저하) スライムたたき (슬라임 치기 : 슬라임 계열에게 큰 대미지)
특징	속도가 좋은 지원 타입의 몬스터

19 ゴートドン 갓 돈

배합	짐승계+드래곤 슬라임
특기	ギラ (기라 : 고열공격) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 저하) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 잠재운다)
특징	공+방+보조의 3박자를 맞춘 몬스터, 쓸만하다

12 ももんじゃ 모몽자

배합	짐승계+댁가이드
특기	ヒャド (하드 : 얼음 속성의 공격) さそうおどり (유혹의 춤 : 적을 유혹시킴) くちをふさぐ (적의 입공공격 봉쇄)
특징	지원 타입의 몬스터 속도가 좋다

14 グリズリー 그리즐리

배합	짐승계+악마게
특기	もろばぎり (자신의 HP를 소모하면서 큰 타격) しっぷうづき (질풍 찌르기 : 선제공격을 한다) あしばらい (발 묶기 : 적의 동을 봉쇄함)
특징	초추천 몬스터! 초반에 만들 수 있는데다가 엄청난 공격력을 자랑한다. 중반까지는 파티의 주 멤버가 될 것이다

16 キラースコップ 킬러 스코프

배합	짐승계+식인 사벨
특기	ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 공격)
특징	전사 계열이지만 특기는 특정 적들에만 통하는 것이 많다

18 ユニコーン 유니콘

배합	짐승계+슬라임 팡
특기	ホイミ (호이미 : HP회복) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료를 살림) キアリー (키아리 : 독치료)
특징	자오랄을 익힐 수 있는 몬스터, 한 번은 만들 필요가 있을 것이다

20 キラーエイプ 킬러 에이프

배합	짐승계+식인 사벨
특기	もろばぎり (자신의 HP를 소모해서 적에게 큰 타격을 준다) なかまをよぶ (동료 부르기 : 동료를 불러서 공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 행동을 봉인함)
특징	특기가 좀 사용하기 어렵지만 전사역할로서는 가능하다

21 バオーム 바옴

배합	킬러에이프X2
특기	すてみ (몸통박치기로 공격 자신의 HP소모) すなけむり (??) おたけび (??)
특징	킬러 에이프의 강화형, 특기는 비슷

22 キングレオ 킹레오

배합	바옴X2
특기	ギラ (기라 : 고열공격) れんぞくごうげき (연속공격 : 2회연속공격을 함) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	짐승계열 최강급의 몬스터 능력치도 좋고 특기도 강력하다!

23 ダークホーン 다크 혼

배합	짐승계+????계
특기	ラリホー (리리호 : 적을 재운다) マホトーン (마호톤 : 적의 마법을 봉함) きあいをためる (기합 모으기 : 기합을 모아서 공격)
특징	방어력은 좋지만 속도가 느린 것이 문제

24 キラーパンサー 킬러 팬저

배합	짐승계+드래곤
특기	しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기) しっぷうづき (질풍 찌르기 : 선제 공격을 한다) あしばらい (발 묶기 : 적의 행동을 저지)
특징	속도가 좋고 특기도 쓸만하다. 게임 도중에 자동으로 동료가 된다.

25 ビックアイ 빅 아이

배합	????
특기	ヒャド (햐드 : 얼음 속성의 공격) ホイミ (호이미 : HP회복) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	전체공격이 좋고, 회복계 기술도 갖춘 좋은 몬스터

새 계열

전격계 공격이 특기이고 속도가 빠르다.
성장 역시 빠르지만 방어력은 낮다.

키메라

무지개 공작

드라키

모자

헬콘돌

1 ピッキ 픽키

배합	새 계열+슬라임계
특기	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스를 유도) ルカニ (루카니 : 적의 방어력 저하)
특징	주문공격도 좋고 회복기술도 갖추고 있다.

3 あばれうしどり 흉폭한 새+황소의 몬스터

배합	새 계열+짐승 계열
특기	たいあたり (몸통박치기) ちからをためる (힘을 모아서 공격) えだはらい (적의 공격을 봉쇄)
특징	공격력과 속도가 좋은 공격중심의 몬스터

5 ダックカイト 덕 카이트

배합	새 계열+곤충계
특기	ラリホー (라리호 : 적을 재운다) メダパニー (메타비니 : 혼란공격) のろいのことば (저주의 말 : 저주상태로 만든다)
특징	능력보다는 특기가 좋은 지원 계열의 몬스터

7 デスフラッター 데스 플랙터

배합	새 계열+좀비 계열
특기	たかくとびあがる (점프공격) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격) おいかぜ (순풍 : 적의 냉기 화염공격에 강하게 함)
특징	속도가 좋고 적의 공격을 잘 피한다. 지원+공격용의 몬스터, 성장도 빠르다

9 ドラキー 드라키

배합	픽키+호이미 슬라임
특기	ラリホー (라리호 : 적을 재운다) マホトラ (마호토라 : 적의 MP를 흡수) キアリー (키아리 : 독 치료)
특징	가장 처음에 얻을 수 있는 몬스터 그러나 특기는 쓸만한 것들 뿐이다

2 キメラ 키메라

배합	새 계열+드래곤 계열
특기	ラリホー (러리호 : 적을 재운다) ホイミ (호이미 : HP회복) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	공+수+보조의 삼박자를 지닌 만능형 몬스터

4 はなカワセミ 꽃 물총새

배합	새 계열+식물계
특기	ピオラ (비오라 : 적의 공격속도 저하) けものぎり (짐승 베기 : 짐승 계열에게 강한 공격) せいれいのうた (정령의 노래 : 동료를 소생시키는 노래)
특징	공격력은 낮지만 다른 능력치는 좋다. 지원 타입의 몬스터

6 デッドペッカー 데드 펙커

배합	새 계열+악마계
특기	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) ルカニ (루카니 : 적의 방어력을 저하) しんくうぎり (진공 베기 : 진공을 만들어 공격)
특징	공격력과 속도가 좋은 요격용 몬스터

8 ミストウイング 미스트 윙

배합	새 계열+물질계
특기	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스를 유도) フバーハ (후바하 : 화염 얼음에 대한 내성을 상승) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적을 주문에 약하게 함)
특징	HP는 적지만 속도가 좋고 지원 계열의 특기를 가지고 있다

10 おおにわとり 큰 닭

배합	새 계열+물질계
특기	しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기) すなけむり (모래 던지기 : 모래를 던져 방어력 저하) うけながし (받아 흘리기 : 자신이 받을 공격을 받아 흘림)
특징	HP도 좋고 반격기도 있으므로 전위에 세우자

11 カンコドリ
간코 새

배합	새 계열+스톤 슬라임
특기	バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격) こうらがえし (??)
특징	공, 수가 안정된 몬스터. 게다가 특기도 쓸만하다 (특히 바이킬트)

13 キラーグース
킬러 구즈

배합	새 계열+토롬
특기	メダパニ (메타비니 : 적을 혼란시킴) ふしぎなおどり (이상한 춤 :적의MP를 저하) さそうおどり (유혹의 춤 : 적을 혼란시킴)
특징	지원계 몬스터 속도도 좋다

15 ホークブリザード
호크 블리자드

배합	새 계열+빙암마인
특기	ザキ (자기 : 적을 죽임) マヒャド (마하드 : 냉기속성의 공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 전체공격)
특징	냉계 공격이 특징 HP와 수비력도 좋다

17 サンダーバード
선더 버드

배합	????
특기	いなずまぎり(이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) いなずま (전격 : 강력한 전격공격) ジゴスパーク (지고크 스파크 : 강력한 전격공격)
특징	강력한 전격계 공격이 특기 공격력도 높다. 메달왕에게 얻을 수 있다

19 フアンキーバードー
펑킹 버드

배합	새 계열+춤추는 당근(댄스 캐롯)
특기	メダパニダンス (메타비니 댄스 : 적을 혼란시킴) ハスルダンス (허슬 댄스 : 전원의 HP회복) メガザルダンス (메가잘 댄스 : 자신을 희생해서 아군을 살려 춤)
특징	새 계열 중에서 최고의 보조능력을 자랑한다. 속도도 좋고 특기 역시 강력하다. 중간에 자동으로 동료로 들어온다

12 モーザ
모-자

배합	(흉폭한 새+황소의 몬스터)+안트 베어
특기	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) みかわしきゃく (회피각 : 적의 공격을 회피)
특징	속도가 좋고 공격력도 있는 공격 중심의 몬스터

14 ベルコンドル
배틀 콘돌

배합	새 계열+네지마키도리
특기	ギラ (기라 : 고열공격) ベホラマー (베호라마 : 동료전원의 HP회복) グナンドクロス (그랜드 크로스 : 신의 심판으로 공격 좀비 계열에게 유효)
특징	강력한 특기들을 가지고 있지만 육성이 느리다. 그러나 강한 몬스터임에는 틀림없다

16 ひくいどり
화식조

배합	펑킹 버드+그리즈리
특기	しっぷうづき (질풍 찌르기 : 선제공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 전체공격) おいかぜ (순풍 : 화염, 냉기공격 반사)
특징	추천 몬스터. 불 공격에 무적이고 공+수가 안정되었다. 당연히 속도도 우수!

18 ロッグちょう
록조

배합	새 계열+라이반
특기	アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적, 행동불가) くろいきり (어둠의 베기 : 악마계에게 유효) ダッツウしょうかん (소환공격)
특징	능력치, 특기 다 좋지만 성장이 느리다

20 にじくじゃく
무지개 공작

배합	호크 블리자드+화식조

새 계열의 최강의 몬스터 자세한 정보는 아직

식물 계열

주로 지원을 장기로 하는 몬스터들이 많다.
방어력도 꽤 있고 성장도 빠른 편

인면수

사보텐 볼

로즈 배틀러

가프링

와파보우

1	まッドプラント 매드 플랜트
배합	식물계+슬라임계
특기	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 저하) ボミエ (보이미 : 적의 속도를 저하) キアリク (키아리크 : 마비와 수면치료)
특징	지원역할의 초기 몬스터

2	かりゅうそう 화류초
배합	식물계+드래곤계
특기	メラ (메라 : 불 속성 공격) キアラル (키아랄 : 마비치료) やけつくいき (불타는 입김 : 적을 마비시킴)
특징	대기만성형의 몬스터 특기도 공격형

3	はなもどう 꽃 마물
배합	식물계+짐승계
특기	ギラ (기라 : 고열공격) キアリー (키아리 : 독회복) シャナク (샤나크 : 상태이상 회복)
특징	MP가 높고 특기도 보조 계열이다. 후방 지원형

4	ふゆうじゅ 이상한 줄기
배합	식물계+새 계열
특기	メガザル (메가잘 : 자신을 희생해서 아군의HP전 회복) トラマナ (토라마나 : 대미지를 입는 지역을 피해 없이 통과) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 베기)
특징	특기가 아주 쓸모 있다. 하나쯤은 반드시 만들어 두어야 한다

5 サボテンボール 사보텐볼

배합	식물계+곤충계
특기	たかくとびあがる (점프공격) マヒこうげき (마비공격) ふしぎなおどり (이상한 춤 :적의MP를 저하)
특징	공격력도 있고 지원기술도 있다

7 マタンゴ 마탕고

배합	식물계+좀비계
특기	ねむりこうげき (수면공격 : 적을 재우는 공격) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 재움) くちをふさぐ (적의 입곰공격 봉쇄)
특징	주문의 공+방이 뛰어난 몬스터

9 きりかぶおばけ 잘린 나무 괴물

배합	????
특기	ラリホー (라리호 : 적을 재움) トラマナ (토라마나 : 대미지를 입는 지역을 피해 없이 통과) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 베기)
특징	보조 계열의 공격이 강하다, 좀비 베기도 특징

11 ダンスキャロット 춤추는 당근

배합	식물계+킬러 팬저
특기	しのおどり (죽음의 춤 : 적 전원을 죽임) みかわしきゃく (회피각 : 적의 공격을 회피) さそうおどり (유혹의 춤 : 적을 혼란시킴)
특징	춤 계열의 특기가 좋다, 성장도 빠른 편

13 じんめんじゅ 인면수

배합	식물계+나이트위프스
특기	マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) のろいのことば (저주의 말 : 저주에 걸리게 함) ふしぎなおどり (이상한 춤 :적의MP를 저하)
특징	보조 계열 특기를 지니고 있지만 능력치는 전사급에 필적한다, 게임중간에 자동으로 동료가 된다

6 ガップリン 가프링

배합	식물계+악마계
특기	バギ (바기 : 바람계 공격) ラリホー (라리호 : 적을 재움) ねむりこうげき (수면공격 : 적을 재우는 공격)
특징	여러 공격보조기술이 특기

8 コハクそう 코하쿠초

배합	식물계+물질계
특기	フバーハ (후바하 : 냉기, 화염내성 강화) バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) マジックバリア (매직 바리아 : 마법내성을 올림)
특징	특기가 아주 쓸만하다! 나중을 위해서라도 만들어 두자

10 オニオーン 오니온

배합	헬보클+짐승계
특기	マホトラ (마호도라 : 적의MP를 흡수) ちからをためる (힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 재움)
특징	만능형 몬스터지만 그다지 쓸모는 없다

12 ヘルボックル 헬 보클

배합	식물계+픽시
특기	ヒャド (햐드 : 냉기속성의 공격) ホイミ (호이미 : HP회복) シャナク (샤나크 : 상태이상 회복)
특징	회복과 공격의 조화를 지닌 몬스터

14 マンドラゴラ 매드라고라

배합	식물계+펑키 버드
특기	せいしんとういつ (정신통일 : ??) のろいのことば (저주의 말 : 저주에 걸리게 함) おどりふうじ (춤 봉쇄 : 춤을 봉인함)
특징	특기가 좋고 공격력도 꽤 있는 몬스터

15 ビーンファイター 빈 파이터

배합	식물계+파렛트
특기	マホトラ (마호토라 : 적의 MP흡수) バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) レミラーマ (레미라마 : 주변의 지도를 모두 봄)
특징	공방이 조화를 이룬 공격형 몬스터 특기도 바이킬트와 레미라마가 있어 쓸만하다. 게다가 얻기도 쉽다

16 エビルシード 어둠의 씨앗

배합	식물계+다크 아이
특기	だいせつだん (대설탄: 물질계에게 큰 대미지) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
특징	강력한 특기가 있지만 그때까지의 육성이 문제가 된다

17 マンイーター 맨 이터

배합	악마의 씨앗X2
특기	だいせつだん (대설탄: 물질계에게 큰 대미지) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
특징	공력형의 식물계 몬스터 상당히 강하다

18 ローズバトラー 로즈 배틀러

배합	식물계+????계
특기	れんぞくこうげき (연속공격 : 2회 연속공격을 함) やみのはどう (어둠의 파동 : 적 전체를 상태 이상으로) やいばのぼうぎょ (대방어의 파워업 판)
특징	강력한 공격형 특기를 가지고 있다. 능력치도 우수한 식물계 상위 클래스의 몬스터

곤충 계열

지원+공격 스타일의 몬스터가 많다. 게다가 육성도 빠르고 방어력도 좋다. 그러나 마법엔 상당히 약한 면을 보인다.

19 わたぼう 와따보우

배합	다크드레암+데스타마3
특기	パルプンテ (팔풍테 : 무슨 일이 일어날지는 랜덤) くちぶえ (휘파람 : 적을 부름) まねまね (마네마네 : 흉내내기)
특징	우잉! 와따보우가! 전 몬스터 중 회피율이 가장 좋고 약점도 없다. 게다가 성장은 전 몬스중 가장 빠르고 능력치도 우수하다. 그리고 특기도 재미난 것들 뿐!

갑옷지네

큰 괄태충

인면충

메다

큰 지렁이

1 おおなめくじ 큰 괄태충

배합	곤충계+슬라임계
특기	なめまわし (핥기 :적을 경직시킴) くちぶえ (휘파람 : 적을 부름) うけながし(받아 흘리기 : 자신이 받을 공격을 받아 흘림)
특징	지원계 몬스터 성장도 아주 빠르다 그러나 능력치는 별로…

2 キャタピラー 캐타피라

배합	곤충계+드래곤계
특기	スカラ (스카라 : 방어력 상승) どくのいき (독의 입김 : 적을 독에 걸리게 함) くろいぎり (어둠 베기)
특징	HP와 방어력이 좋다. 공격력도 있어 전위에 위치하도록 하자

3 せみもぐら 두더지충

배합	곤충계+짐승계
특기	ザキ (자기 : 적을 죽임) マホターン (마호탄 : 마법봉쇄) なかまをよぶ (동료를 부르다 : 동료를 불러 공격)
특징	일격필살의 특기를 가지고 있다. 성장도 빠른 편

4 じんめんちょう 인면충

배합	곤충계+새 계열
특기	マヌーサ (마누사 : 공격미스 유도) なかまをよぶ(동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) のろいのことば(저주의 말 : 저주에 걸리게 함)
특징	수비력은 약하지만 속도와 지원특기가 좋다

5 とうちゅうかそう 두정갑충

배합	곤충계+식물계
특기	マホトラ (마호토라 : 적의 MP흡수) フバーハ (후바하 : 화염 냉기속성의 내성 상승) マジックバリア (매직 바리아 : 마법공격의 내성 상승)
특징	공, 방의 특기를 고루 갖춘 쓸만한 몬스터

6 おおみみず 큰 지렁이

배합	곤충계+악마계
특기	トラマナ (토라마나 : 대미지 지역을 대미지 없이 통과함) けものぎり (짐승 베기 : 짐승계열에게 강한 베기) ふしぎなおどり (이상한 춤 :적의MP를 저하)
특징	지원적인 역할, 성장은 아주 빠르다

7 リップス 립프스

배합	곤충계+좀비계
특기	ねむりこうげき(수면공격 : 적을 재우는 공격) ぱふぱふ (??) なめまわし(핥기 :적을 경직시킴)
특징	적의 행동을 봉하는 특기를 많이 가지고 있다

8 はさみくわがた 가위 딱정벌레

배합	군충계+물질계
특기	ラリホ (라리호 : 적을 재움) ひのいき(불의 입김 : 불로 전체공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 공격을 봉쇄)
특징	공격형 몬스터이지만 후방지원향도 가능하다

9 ぐんたいアリ 군체충

배합	곤충계+다크크랩
특기	どっこう (??) なかまをよぶ(동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) ねむりこうげき(수면공격 : 적을 재우는 공격)
특징	공격력이 높고 보조 계열의 특기도 가지고 있다

10 キリキリバッタ 키리키리팟타

배합	????
특기	マホトラ (마호토라 : 적의MP흡수) ちからをためる(힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) なかまをよぶ(동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) 특징: 공격 타입의 몬스터, 그러나 특기는 평범하다
특징	공격 타입의 몬스터, 그러나 특기는 평범하다

11 テールイーター 텔이터

배합	곤충계+꽃마물
특기	マヒャドぎり (마하드 베기 : 냉기속성의 공격) どくのいき(독의 입김 : 적을 독에 걸리게 함) まぶしいひかり(눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하
특징	능력치는 별로지만 여러 보조기술을 익힐 수 있다

12 よろいむかで 갑옷지내

배합	큰 지렁이+물질계
특기	スカラ (스카라 : 방어력 상승) バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) もちばぎり (자신의 HP를 소모해서 공격)
특징	공방 모두 능력치가 좋고 지원기술도 익힐 수 있다

13 メータ 메다

배합	곤충계+코하쿠초
특기	ギラ (기라 : 고열 공격) ホイミ (호이미 : HP회복) レミラーマ (레미라마 : 그 층의 지도를 봄)
특징	방어력이 높고 회복 기술이 있어 지원용으로 좋다

14 デスファレーナ 데스화레나

배합	곤충계+미논
특기	かまいたち (카마이다치 : 바람 속성의 공격) マヒこうげき(마비공격 :적을 마비시킨다) まぶしいひかり(눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
특징	속도가 좋고 기술의 성공률이 높다. 좋은 몬스터

15 ドロル 도롤

배합	곤충계+고스트
특기	ボミエ (보미에 : 적의 속도다운) トラマナ (토라마나 : 대미지 지역 무사통과) えだばらい (??)
특징	만능형 몬스터 능력치도 좋은 편

16 ぐんたいガニ 군체 게

배합	곤충계+다크 크랩
특기	スカラ (스카라 : 방어력 상승) メタルぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 강한 베기) なかまをよぶ(동료를 부르다 : 동료를 불러 공격)
특징	공, 방이 잘 갖추어진 전사계 몬스터 베기 계열의 특기가 강하다

17 ヘルホーネット 헬 호넷

배합	곤충계+페어리 랫
특기	どくこうげき (독 공격 : 적을 독에 걸리게 함) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴) おいかぜ(순풍 : 화염, 냉기공격 반사)
특징	단, 장기전에 모두 쓰일 수 있는 몬스터 배합도 쉬운 편이다

18 ホーンビートル 혼 비틀

배합	가위 딱정벌레X2
특기	いなずまぎり(이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) あくまぎり(악마 베기 : 악마계열에게 강한 베기) がんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 암석을 떨어드려 적 전체를 공격)
특징	능력치가 좋아서 전사로서 활약하기 좋다

19 ダンジョンえび 던전 새우

배합	곤충계+????계
특기	メガザル (메가잘 : 지신을 희생해서 아군 전원을 살림) だいぼうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어함) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아넘김)
특징	수비력과 HP가 좋다. 유사시에는 메가잘을 써 보자

악마 계열

마계에 살고 있는 몬스터들, 공격특기와 공격력이 우수하다 그리고 후기형 몬스터가 아주 강력하다. 그러나 성장은 느린 편.

데빌 아머

헬 고스트

오크

자미라스

픽시

1 ピクシー 픽시

배합	악마계+슬라임계
특기	バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) キアリー (키아리 : 독치료)
특징	보조 계열의 특기가 좋다, 속도도 빠른 편

2 アークデーモン 아크 데몬

배합	악마계+????계
특기	イオ (이오: 폭발계 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격)
특징	전체공격 특기가 특징

3 シルバーデビル 실버 데몬

배합	그렘린+드래곤계
특기	ギラ (기라 : 고열공격) メガンテ (메간테 : 자신을 희생해서 적에게 대타격) あまいいき(달콤한 입김 : 적을 재움)
특징	능력치는 좋은 편, 위기에는 메간테를 쓰자

4 ベビーサタン 베이비 사탄

배합	악마계+새 계열
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) かえんぎり(화염 베기 : 화염 속성의 공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 전체공격)
특징	MP가 적어서 특기를 쓰는데 문제가 있다, 배합용 몬스터

5 ダークアイ 다크 아이

배합	악마계+식물계
특기	メタルぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 큰 대미지) やけつくいき (불타는 입김 : 적을 마비시킴) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
특징	적의 공격을 방해하는 보조 계열 몬스터

7 スカルライダー 스컬 라이더

배합	악마계+좀비계
특기	かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 베기) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 공격을 봉쇄)
특징	보조 계열 특기가 있지만 공격형 몬스터이다

9 ひとつめピエロ 외눈박이 피에로

배합	베이비 사탄+슬라임계
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ギラ (기라 : 고열공격) ヒャド (햐드 : 냉기 속성의 공격)
특징	다양한 계열의 공격주문이 특기 배합하면 더 좋아진다

11 メドーサボール 메두사 볼

배합	악마계+드래곤계
특기	マヌーサ (마누사 : 적공격 미스유도) ルカニ (루카니 : 적의 방어력 다운) えだはらい (??)
특징	지원역할의 몬스터 방위력도 수준급

13 アンクルホーン 엉클 혼

배합	악마계+다크 혼
특기	イオ (이오 : 폭발 공격) バギ (바기 : 바람 계열 공격) ヒャド (햐드 : 냉기속성의 공격)
특징	공격력이 강하고 특기도 공격계이지만 적은 MP가 문제

6 おおめだま 큰 눈알

배합	악마계+곤충계
특기	マホターン (마호톤 : 마법봉쇄) アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적, 행동불가)
특징	보조 계열 몬스터 특기는 쓸만하다

8 ヘルビースト 헬 비스트

배합	악마계+물질계
특기	ギラ (기라 : 고열공격) アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적, 행동불가) つめたいいき (찬 입김 : 냉기속성의 전체공격)
특징	다양한 공격마법이 특기 능력치도 좋다

10 グレムリン 그렘린

배합	악마계+짐승계
특기	ギラ (기라 : 고열공격) マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) ホイミ (호이미 : HP회복)
특징	공+수+지원이 합해진 만능 타입의 몬스터

12 ライオネック 라이오 넥

배합	악마계+리저드맨
특기	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) ベホラマ (베호라마 :아군전원 HP 회복) しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기)
특징	아군 전원의 HP를 올리는 베호라마가 중요하다, 중반이후는 반드시 얻어야 될 것이다

14 オーク 오크

배합	악마계+빈 파이터
특기	ルカニ (루카니 : 적의 방어력다운) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료를 살림) すばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 베기)
특징	추천 몬스터 공, 수가 안정되어 있고 특기도 아주 좋다, 게다가 배합도 쉬운 편 초반에 미리 얻어두자

15 オーガー 오우거

배합	그렘린+드래곤계
특기	みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격) メタルぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 강한 베기) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격)
특징	공격력이 아주 높고 베기 계열의 특기도 강하다

17 きりさきピエロ 가름의 피에로

배합	외눈박이 피에로X2
특기	バイキルト (바이킬트 : 공격력 2배) しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 공격) しっぷうづき (질풍 찌르기 : 선제공격)
특징	공격력이 강한데다 특기도 그것을 잘 살려주고 있다. 배합도 쉬운 편이다

19 アクバー 아쿠바

배합	그란텔X2
특기	イオ (이오 : 폭발 공격) せいしんとういつ (정신통일) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	공격계 주문이 특기 속도도 좋은 편이다

21 ギガンテス 기간테스

배합	악마계+빅 아이
특기	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) ちからをためる (힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 공격)
특징	능력치도 높고 특기도 강력한 공격계

23 デビルアーマー 데빌 아마

배합	악마계+갑옷 지네
특기	かえんぎり (화염 베기 : 화염속성의 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격)
특징	베기 공격의 전문가, 공, 방이 높아서 전면에 세우기 좋다

16 じごくのもんばん 지옥의 문지기

배합	베이비 사탄X2
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) だいせつだん (대설탄 : 물질계에게 큰 대미지) くろいきり (어둠의 베기)
특징	능력치도 좋고 공격계 특기도 좋은 편이다

18 グレンテル 그란텔

배합	그렘린+짐승계
특기	かえんぎり (화염 베기 : 화염속성의 공격) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 베기) みかわり (대신 맞기 : 대신 공격을 맞아주기)
특징	추천 몬스터 공격력 방어력이 좋다. 그리고 나중에 배합 시에도 잘 쓰이게 될 것이다

20 あくまのきし 악마기사

배합	그렘린+짐승계
특기	みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격) けものぎり (짐승 베기 : 짐승계열에게 강한 베기) ギガスラッシュ (기가슬래쉬 : 최강의 베기 공격)
특징	베기 공격의 전문가, 최강의 베기 기술도 가지고 있다. 게임 중에 자동으로 얻을 수 있다

22 ずしおうまる 근육마인

배합	오우거+짐승계
특기	マホトーン (마호톤 : 적의 마법을 봉쇄) かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 공격) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격)
특징	공격력이 강하고 특기로서의 보조도 강하다. 강한 몬스터

24 ジャミラス 자미라스

배합	아쿠바+킹레오
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) れんぞくこうげき (연속공격 : 2회 연속공격을 함) おいかぜ (순풍 : 화염, 냉기공격 반사)
특징	마왕 자미라스! 엄청난 공격력과 강한 특기를 지니고 있다

25 デュラン 듀란

배합	근육마인+골든 고렘
특기	ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격) かまいたち(카마이다치 : 바람 속성의 공격)
특징	능력치와 마법방어가 높은 악마계 최강의 몬스터, 그런데 한 가지 재미있는 점은 DQ6에서 테리는 듀란에게 조종을 당하고 만다, 그런데 어린 시절의 테리가 듀란을 조종하다니!

좀비 계열

HP는 대체로 낮은 편이만 다른 능력치는 안정감을 보여준다, 성장도 비교적 빠른 편이다.

고스트

스컬곤

윈드 마지

저승 사자

쉐도우

1 ゴースト 고스트

배합	좀비계+슬라임계
특기	まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하) なめまわし (핥기 : 적을 경직시킴) くちをふさぐ (적의 입곰공격 봉쇄)
특징	처음부터 얻을 수 있는 보조 계열의 몬스터 능력치 별로

2 スカルゴン 스컬곤

배합	본 프리즈너+드래곤계
특기	もろばぎり (자신의HP를 소모한 공격) マヒャドぎり (마햐드 베기 : 냉기속성의 공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	공격력은 좋지만 MP가 적은 것이 문제가 된다

3 アニマルゾンビ 애니멀 좀비

배합	좀비계+짐승계
특기	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 다운) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 다운) マホターン (마호톤 : 적의 마법을 봉함)
특징	보조 계열의 특기가 좋다, 속도도 빠르고 육성도 빠르다

4 やたからす 죽은 까마귀

배합	좀비계+새 계열
특기	とっこう (??) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) いなずま (전격 : 강력한 전격공격)
특징	전격계 공격이 장기, 속도도 빠르고 육성도 빠르다

DRAGON QUEST MONSTERS

5 マミー 미이라

배합	좀비계+식물계
특기	まじんぎり(마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) なかまをよぶ(동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) マヒこうげき(마비공격 : 적을 마비시킴)
특징	공격 스타일이지만 보조적인 특기도 갖추고 있다

6 ダーククラブ 다크 크랩

배합	좀비계+곤충계
특기	マジックバリア (매직 바리아 : 마법내성 상승) アストロン(아스트론 : 1턴간 무적 행동불가) トラマナ(토라마나 : 대미지 지역을 무사통과)
특징	수비력도 좋고 아주 중요한 특기를 가지고 있다

7 しりょうのきし 사령의 기사

배합	좀비계+악마계
특기	ホイミ (호이미 : HP회복) キアラル (키아랄 : 상태이상 회복) シャナク (시나크 : 상태이상 회복)
특징	추천 몬스터 회복능력이 좋다. 게다가 덤으로 공격력도 일품

8 シャドー 쉐도우

배합	좀비계+물질계
특기	つめたいいき(차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격) しのおどり(죽음의 춤 : 적 전원을 죽임) くろいきり(어둠의 베기)
특징	HP와 방어력이 좋고, 특기도 쓸만하다

9 くさったしたい 썩은 시체

배합	고스트+짐승계
특기	どくのいき(독의 입김 : 적을 독에 걸리게 함) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적을 주문에 약하게 함) なめまわし(핥기 : 적을 경직시킴)
특징	다양한 주문이 특기. 그러나 능력치가 떨어진다. 배합용 몬스터

10 マッドロン 맷드 론

배합	좀비계+큰 지렁이
특기	ザキ (자기 : 적을 죽임) ホイミ (호이미 : HP회복) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료를 살림)
특징	회복의 스페셜! 만들기도 쉬우니 초반에 만들어 두자

11 ナイトウイプス 나이트 윕스

배합	좀비계+미스트 윙
특기	かまいたち(카마이다치 : 바람 속성의 공격) いなずま(전격 : 강력한 전격공격) ひのいき(불의 입김 : 불로 전체공격)
특징	마법전문의 몬스터 HP와 속도도 좋다

12 エビルスピリッツ 에빌 스피리츠

배합	좀비계+드래곤계
특기	あまいいき(달콤한 입김 : 적을 재움) まぶしいひかり(눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하) くろいいき (검은 입김)
특징	특기는 쓸만하지만 능력치 그다지…

13 ウインドマジ 윈드 마지

배합	좀비계+짐승계??
특기	バギ (바기 : 바람 계열의 공격) フバーハ (후바하 : 화염 냉기내성 상승) シャナク (샤나크 : 상태이상 회복)
특징	주문이 아주 좋다. 마법사 계열의 몬스터

14 しにがみ 저승사자

배합	고스트+악마계
특기	あくまぎり(악마 베기) のろいのことば(저주의 말 : 저주에 걸리게 함) ぶきみなひかり(불길한 빛 : 적을 주문에 약하게 함)
특징	능력치도 좋고 특기도 좋다. 성장도 빠른 편

15 しにがみきぞく 저승사자 귀족

배합	고스트+악마계
특기	ザキ (자키 : 적을 죽임) ベホラマー (베호라마 : 아군 전원HP회복) ダッツウしょうかん (소환공격)
특징	공+수+특기 모두 좋은 몬스터 게다가 공격력은 제한 없이 성장한다

16 ワイトキング 와이드킹

배합	좀비계+식물계
특기	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) パルプンテ (팔풍테 : 무슨 일이 생길지는 랜덤)
특징	마법사형의 몬스터, 현명함의 수치가 높다

17 ボーンプリズナー 본 프리즈너

배합	썩은 시체X2
특기	イオ (이오 : 폭발 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격)
특징	썩은 시체의 파워업 판, 공격력과 공격주문이 우수

18 がいこつけんし 해골전사

배합	본프리즈너X2
특기	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 다운) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격) れんぞくこうげき(연속공격 : 2회 연속공격을 함)
특징	직접 공격이 아주 강한 몬스터, 특기도 받쳐준다

19 まおうのつかい 마왕의 사자

배합	????
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ヒャド (햐드 : 냉기속성의 공격) せいしんとういつ (정신통일)
특징	공격력과 마법력이 아주 좋다, 특기도 강력하고 마법방어력도 우수!

20 マネマネ 마네마네

배합	????
특기	モシャス (모샤스 : ??) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하) まねまね (마네마네 : 흉내내기)
특징	성장이 좋고MP와 빠르기도 좋다, 게임 중에 자동으로 얻을 수 있다

물질 계열

성장은 늦지만 특기는 쓸만한 것이 많다.
그리고 후반 레벨이 되면 엄청난 강함을 보인다.
대기만성형의 몬스터

킬러 머신

춤추는 보석

폭탄암

고렘

골든 고렘

DRAGON QUEST MONSTERS

1 おどるほうせき
춤추는 보석

배합	물질계+슬라임계
특기	ギラ (기라 :고열공격) マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) メダパニ (메타바니 : 적을 유혹시킴)
특징	보조적 계열의 몬스터, 특기도 보조 계열이다

2 エビルワンド
어빌 왕드

배합	물질계+드래곤계
특기	キアラル (키아랄 : 상태이상 회복) レミラーマ (레미라마 : 주변의 지도를 봄) つめたいいき(차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	특기가 아주 좋다, 배합시 반드시 필요한 몬스터

3 おばけキャンドル
도깨비 촛불

배합	물질계+짐승계
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) きあいをためる (기합 모으기 : 기합을 모아 공격) くちぶえ (휘파람 : 적을 부름)
특징	보조 계열의 특기가 좋다, 배합에도 좋음

4 ネジマキドリ
귀돌이

배합	물질계+새 계열
특기	キアリク (키아리크 : 상태이상 회복) キアラル (키아랄 : 상태이상 회복) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아넘긴다)
특징	역시 배합용 몬스터, 특기가 쓸만하다

5 ドーテムキラー
토템 킬러

배합	물질계+식물계
특기	バギ (바기 : 바람 계열의 공격) メガザル (메가잘 : 자신을 희생해서 아군을 살림) せいれいのうた (정령의 노래 : 성공하면 아군전원을 살림)
특징	특기가 좋다, 얻기도 쉬운 편

6 とげぼうず
가시방주

배합	물질계+곤충계
특기	メガンテ (메간테 : 자신을 희생해서 적 전체에게 대타격) たかくとびあがる (점프 공격) スライムたたき(슬라임 계열에게 강한 공격)
특징	역시 특기들이 쓸만하다, 배합 시에도 좋다

7 あくまのカガミ
악마의 거울

배합	물질계+악마계
특기	マホターン (마호톤 : 마법봉쇄) モシャス ?? レミラーマ (레미라마 : 주변의 지도를 본다)
특징	능력치는 낮지만 특기는 쓸만하다, 배합용으로서 반드시 만들어 두어야만 된다

8 さまようよろい
저주받은 갑옷

배합	물질계+좀비계
특기	ホイミ(호이미 : HP 회복) まじんぎり(마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) メタルギリ (메탈 베기 : 메탈 계열에게 강한 베기)
특징	공격형 몬스터이지만 회복 계열의 특기도 지니고 있다

9 マドハンド
마도의 손

배합	춤추는 보석+슬라임계
특기	なかまをよぶ(동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) あしばらい(발 묶기 : 적의 공격을 봉쇄) うけながし(받아 흘리기 : 자신이 받을 공격을 받아 흘림)
특징	특기들이 쓸만하다, 배합도 쉬움

10 ミステリドール
미스터리 돌

배합	고렘+드래곤 슬라임
특기	マヌーサ (마누사 : 적의 공격회피 유도) メダパニ (메다바니 : 적을 유혹시킴) ルカニ (루카니 : 적 방어력 다운)
특징	지원 타입의 몬스터 배합용의 특기를 배워 나가자

11 メタルドラゴン 메탈 드래곤

배합	그레이트 드래곤+킹 슬라임
특기	まなごろし (모두 죽이기 : 아군 또는 적에게 회심의 일격) かんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 암석을 던져 적 전체를 공격) すなけむり (모래던지기 : 모래를 던져 방어력 저하)
특징	강력한 몬스터 능력치가 높고 특기도 강력하다

12 バルザック 발자크

배합	????
특기	イオ (이오 : 폭발 공격) デイン (??) グランドクロス (그랜드 크로스 : 신의 심판으로 공격 좀비 계열에게 강하다)
특징	마법, 직접공격 모두가 강력한 공격 타입의 몬스터, 쓸만하다

13 ひとくいサーベル 식인 사벨

배합	물질계+큰 지렁이물질계+큰 지렁이
특기	マホトラ (마호토라 : 적의MP흡수) あくまぎり (악마 베기) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴)
특징	특기는 지원용, 외관과는 달리 지원용 몬스터이다

14 のろいのランプ 저주의 램프

배합	물질계+큰 지렁이물질계+큰 지렁이
특기	スカラ (스카라 : 방어력 상승) ピオラ (비오라 : ??) バイキルト (바이킬드 : 공격력 2배 상승)
특징	역시 지원 타입, 수비력도 좋은 편이다

15 キラーマシン 킬러 머신

배합	물질계+스카이 라이더
특기	れんぞくこうげき(연속공격 : 2회 연속공격을 함) しっぷうづき(질풍 찌르기 : 선제공격) さみだれぎり(사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격)
특징	강력한 공격형 캐릭터, 특기도 강력하고 모든 능력치가 높다

16 あくまのつぼ 악마의 항아리

배합	기즈모+픽시
특기	ザキ (자기 : 적을 죽임) ラリホー (라리호 : 적을 재움) みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격)
특징	특기가 좋다, 배합용으로도 좋음

17 ギズモ 기즈모

배합	마도 핸드+에빌 시드
특기	いきをすいこむ (입김 받아들이기 : 입김공격을 무효로) ひのいき(불의 입김 : 불로 전체공격) つめたいいき(차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	공격계 특기를 지니고 있지만 능력치가 낮다

18 ようかんまじん 용암 마인

배합	메탈드래곤+아크 데몬
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ひのいき(불의 입김 : 불로 전체공격) つめたいいき(차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
특징	공격력, 방어력이 높고 불 계열의 공격에 강하다

19 ひょうかんまじん 빙암 마인

배합	킬러 머신+킹 레오
특기	ヒャド (하드 : 얼음 속성의 공격) つめたいいき(차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격) だいぼうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어)
특징	육탄전에 강하다, 공격력도 높음

20 ミミック 미믹

배합	물질계+박스 슬라임
특기	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ザキ (자기 : 적을 죽임) トラマナ (토라마나 : 대미지 지역 무사통과)
특징	특기도 좋고 능력도 쓸만하다, 그리고 얻기도 쉽다

21 どろにんぎょう 진흙인형

배합	마도 핸드X2
특기	ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하) みかわしきゃく (회피각 : 적의 공격을 회피) はするだんす (허슬 댄스 : 아군전원의 HP회복)
특징	특기가 좋다, 배합용 몬스터

22 ゴーレム 고렘

배합	진흙인형X2
특기	ちからをためる (힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) きあいをためる (기합 모으기 : 기합을 모은 공격) だいほぎょう (대방어 : 모든 공격을 방어)
특징	공격력과 HP가 좋다, 초반에 얻을 수 있어 많은 도움이 될 것이다

23 うごくせきぞう 움직이는 석상

배합	매드 핸드+던전 새우
특기	みがわり (대신 맞기 : 대신 공격을 맞아주기) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아넘김) めいそう (명상 : 자신의 HP를 올림)
특징	방어용 몬스터로는 최고이다, 특기도 모두 방어용, HP방어력도 아주 높다

24 ばくだんいわ 폭탄암

배합	진흙인형X2
특기	メガザル (메가잘 : 자신을 희생해서 아군을 살림) メガンテ (메간테 : 자신을 희생해서 적 전체에게 큰 대미지) めいそう (명상 : 자신의 HP회복)
특징	특기가 좋다, 자기희생의 절정에 달한 몬스터

25 ゴールデンゴーレム 골든 고렘

배합	????
특기	ビッグバン (빅뱅 : 최강의 공격마법) ひかりのはどう (빛의 파동 : 전 스테터스 이상 치료) だつつうしょうかん (소환공격)
특징	물질계 최강의 몬스터 모든 능력치가 우수하며 특기도 초강력!

???? 계열

DQ시리즈의 보스들을 모아 놓은 계열, 최강계열의 몬스터만 모여 있다. 배합 이외의 방법으로는 만들 수 없다. 우선 배합법만 소개하면 다음과 같고 자세한 정보는 다음에….

용왕 1 = 마왕의사자 + 그레이트 드래곤
(용왕의 특기 : 기라 , 드라고람 등)

용왕 2 = 용왕 1 + 신룡

[illegible] = 킹 계열의 몬스터+메탈킹
(50프로의 확률?!)

시드 = 자미라스 + 로즈 배틀러
(시드의 특기 : 지고크 스파크)

조마 = 용왕 1 + 시드
(조마의 특기 : 빅벵)

데스피사로 = 듀란 + 신룡

에스타크 = 데스피사로 + 킹레오
(에스타크의 특기 : 기가슬래쉬)

미르트라스1 = 에스타크+골든 슬라임
(미르트라스1의 특기 : 메라, 이오, 데인)

무드 = 바라모스+다크 혼

데스타마 = 조마+미르트라스1
(데스타마의 특기 : 지고크 스파크, 빅뱅)

데스타마2 = 데스타마1+전갈계??

데스타마3 = 데스타마2+무드

다크드레암 = 데스타마3X2

드퀘몬 번외편

1

도서관의 비밀문

몬스터를 100마리 이상 모은 후(즉 100 마리 이상의 몬스터를 동료로 만든 후, 현재 100마리가 없어도 상관없다. 어차피 가질 수 있는 몬스터의 수는 한정되어 있으니까), **도서관으로 가 보자. 그러면 전에 못 갔던 여행의 문으로 갈 수 있을 것이다. 던전의 끝에는 야마타 오로치가 보스로 등장하고**(화염계열의 기술을 쓴다. 화식조를 잘 써 보자.) **쿠사나기의 검을 찾고 있는 미래의 테리도 볼 수 있다.**

2

메달왕 역시 30개 이상의 메달을 모으면 새로운 던전에 들어갈 수 있게 해 준다. 보스는 쉬운 편으로 보조공격계열만 주의하면 된다.

3

지도 아래쪽에는 가위 바위 보 전용의 방(?)이 있는데 여기서 5연승을 하면 여왕을 만날 수 있다는 것은 앞에서 말했다. 그리고 여왕의 요구를 충족시켜주면(여왕이 보여달라는 몬스터를 보여줌), 새로운 던전에 들어갈 수 있는데, 여기서는 던전 새우를 동료로 얻을 수 있다. 선택문에 주의하는 것이 좋다(はい、いいえ、はい)의 순.완전 금도끼 은도끼닷!

4

클리어 후 추가던전의 보스들

클리어 후 추가던전의 보스들과 몬스터를 간단히 소개해 보기로 한다. (이때쯤이면 목표는 보스 클리어가 아니라 강한 몬스터의 배합임을 염두해 두자. 배합만 잘 하면 공력력 700의 슬라임도 가능한 일이니까. 그리고 각 던전을 돌아다니며 쓸만한 몬스터들을 동료로 얻어 두어서 배합에 써먹도록 하자).

1. 야망의 문 - 곤충계 몬스터 - 보스 용왕
2. 파괴의 문 - 식물계 몬스터 - 보스 하곤
3. 조종의 문 - 조류계 몬스터 - 보스 바라모스
4. 지배의 문 - 슬라임계 몬스터 - 보스 조마
5. 근절의 문 - 악마계 몬스터 - 보스 데스피사로
6. 수면의 문 - 좀비계 몬스터 - 보스 에스타크
7. 전에 악마기사를 얻었던 문 - 보스 밀드라스
8. 마을 맨 아래층에서 있는 여자아이의 질문을 맞추면 (힌트는 그 여자아이의 책장에 있다), 그 아이의 할아버지와 대화를 할 수 있게 된다(즉 여행의 문을 막고 있던 할아버지). 그 할아버지에게 골든 슬라임을 가지고 가 보자. 그러면 새로운 던전에 갈 수 있다. 몬스터는 드래곤계이며, 보스는 데스타마가 나온다.

모든 여행의 문을 클리어했다면 와따보우를 동료로 얻을 수 있게 된다.

분석후기

휴~ 재밌고도 힘든? (물론 필자에게 있어서이지만) 게임이었다. 정말 옛날의 SFC게임들의 재미가 소록소록 되살아나는 것 같다 (즉, 적은 하드웨어적 요건에 넘치는 아이디어들과 세세한 설정과 다양한 숨겨진 요소들 등을 통해 느꼈던 재미들말이다). 던전 내의 세이브 포인트가 랜덤! 이라는 점과, 배합시 레벨이 1로 떨어져 버리는 것 빼고는 그다지 단점을 잡고 싶지가 않다. GB유저들은 물론이며 DQ팬이라던지, 아님 과거의 게임들의 추억에 헤어나지 못하는 유저들에게도 좋은 느낌의 게임이 될 것이다.

DRAGON QUEST MONSTERS

야— 이제야 돌아왔다.

너도 고생문이 훤~ 하다.

아/앗。

크리오가 만든 구멍.

이게 대체 뭐야?

언제 이런 구멍이???

크리오!
이게 원상태야…?!

메롱

다음회를 기대하세요…!

앞으로 잘 부탁해.

그러지 뭐.

크리오!

타까꼬, 아야토 나중에 설명할 테니까 이 일은 비밀로 해 줄래?

알았어…

말해봤자 누가 믿어 주겠니?!

그보다도 학교나 원래대로 만들어 놔.

얍!

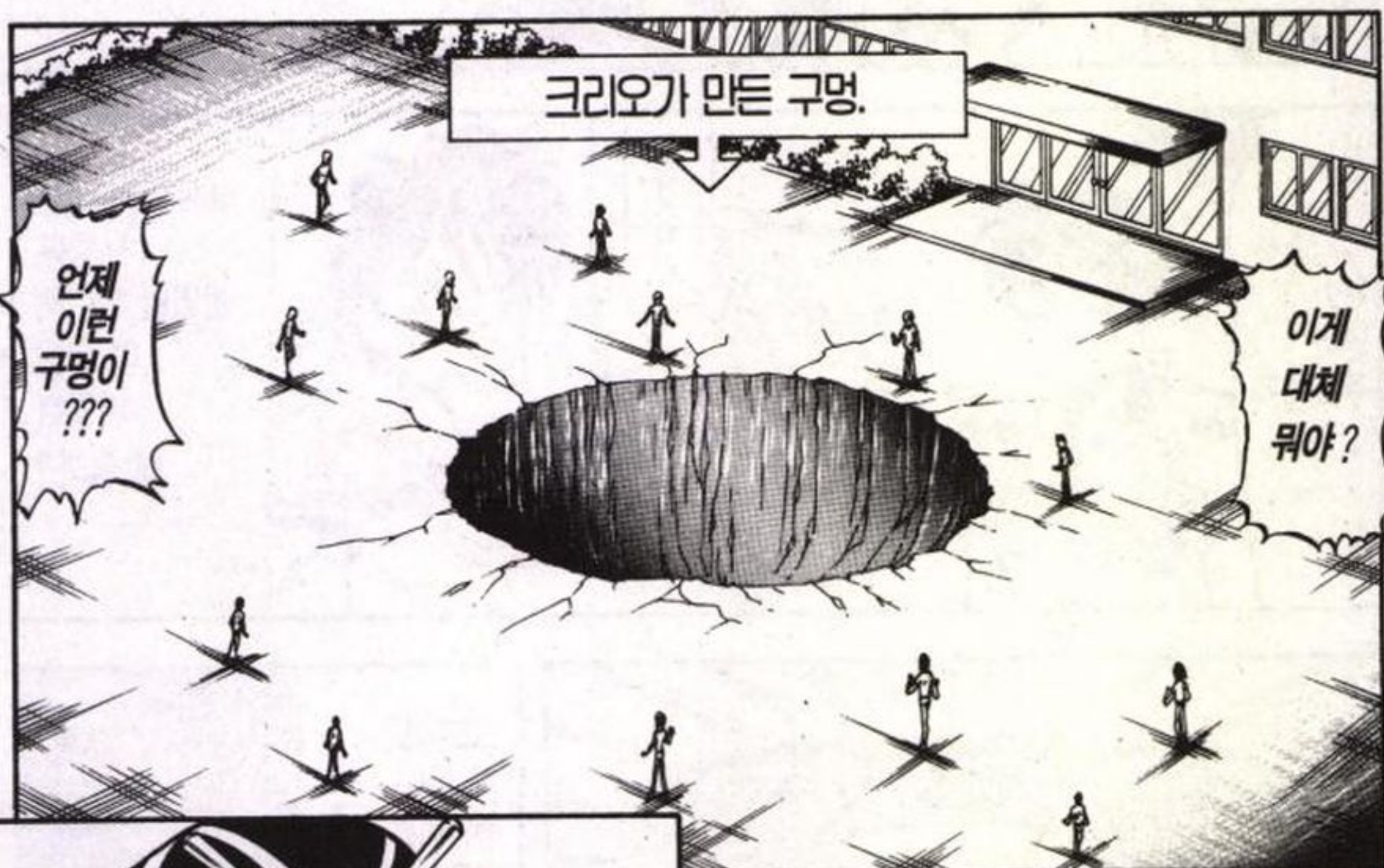
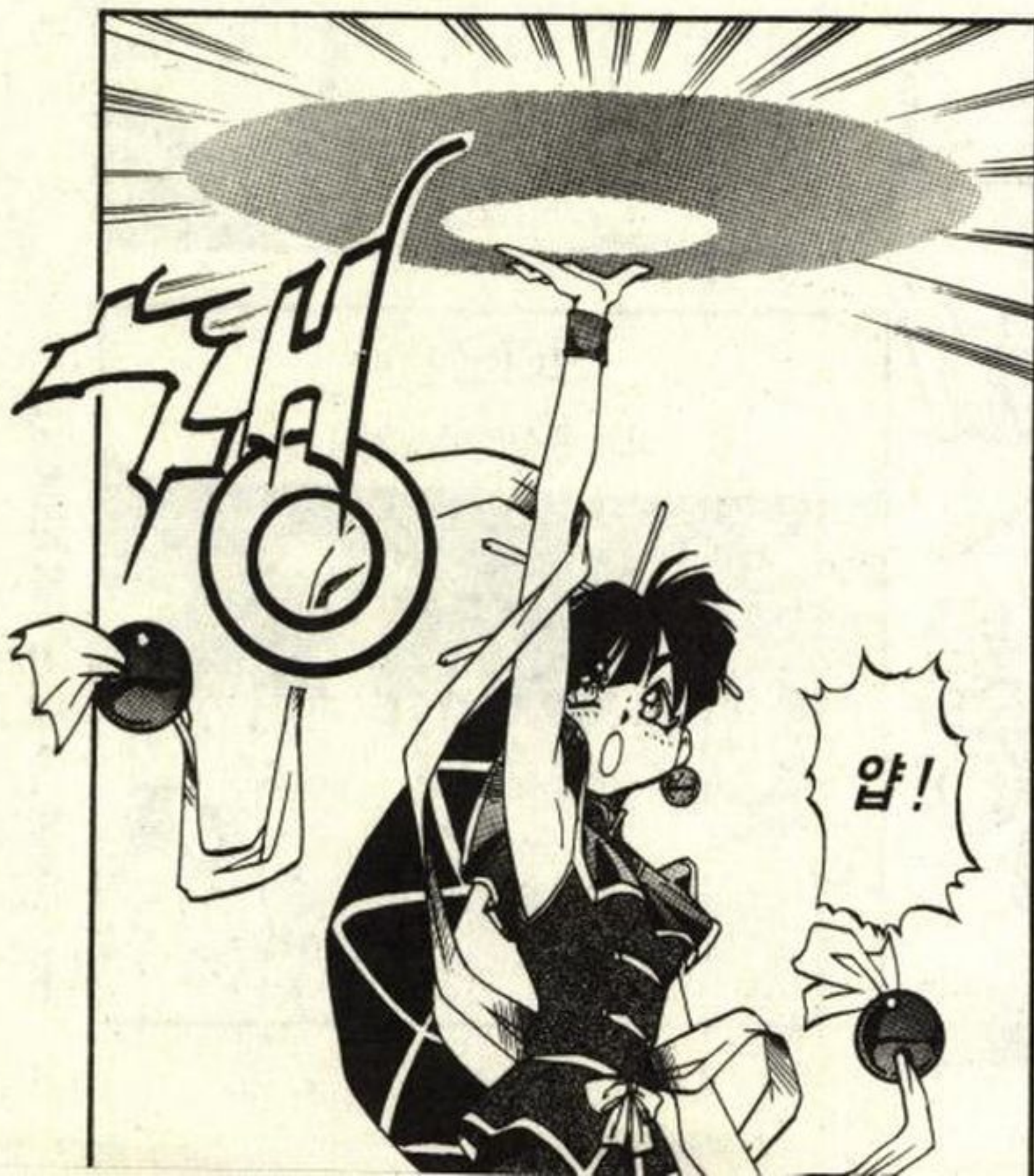
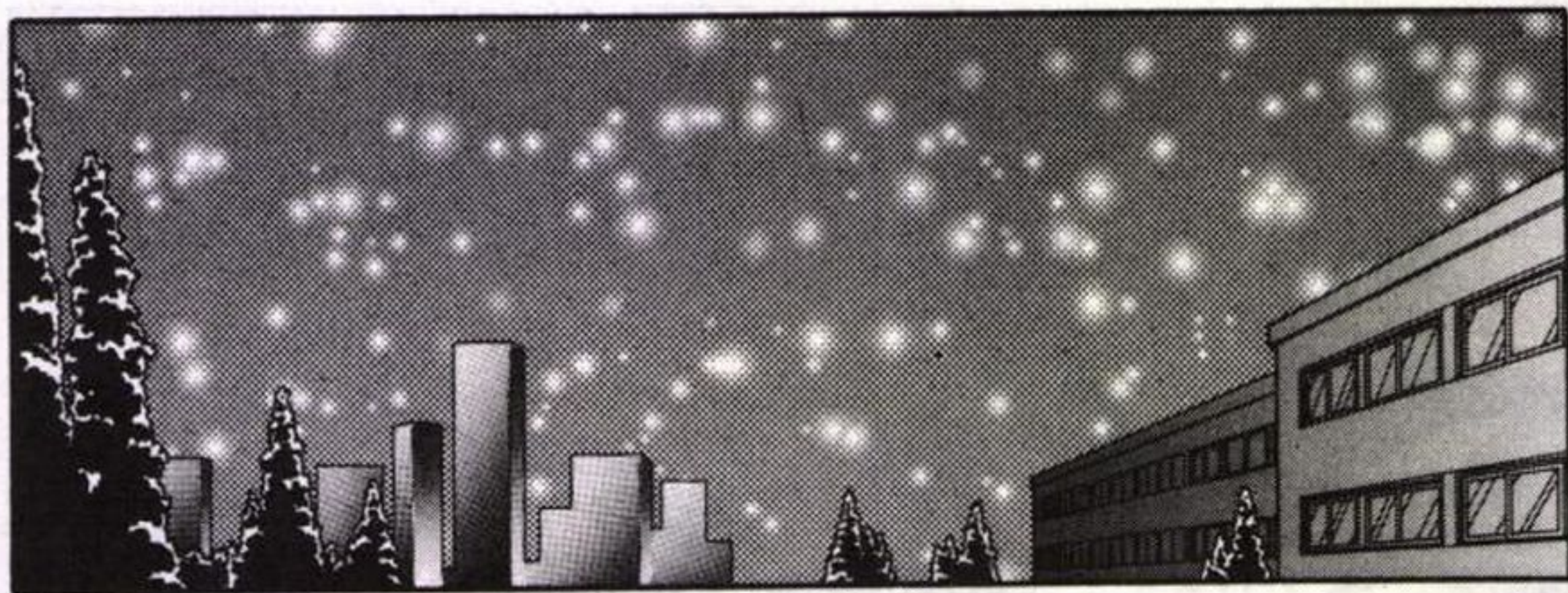
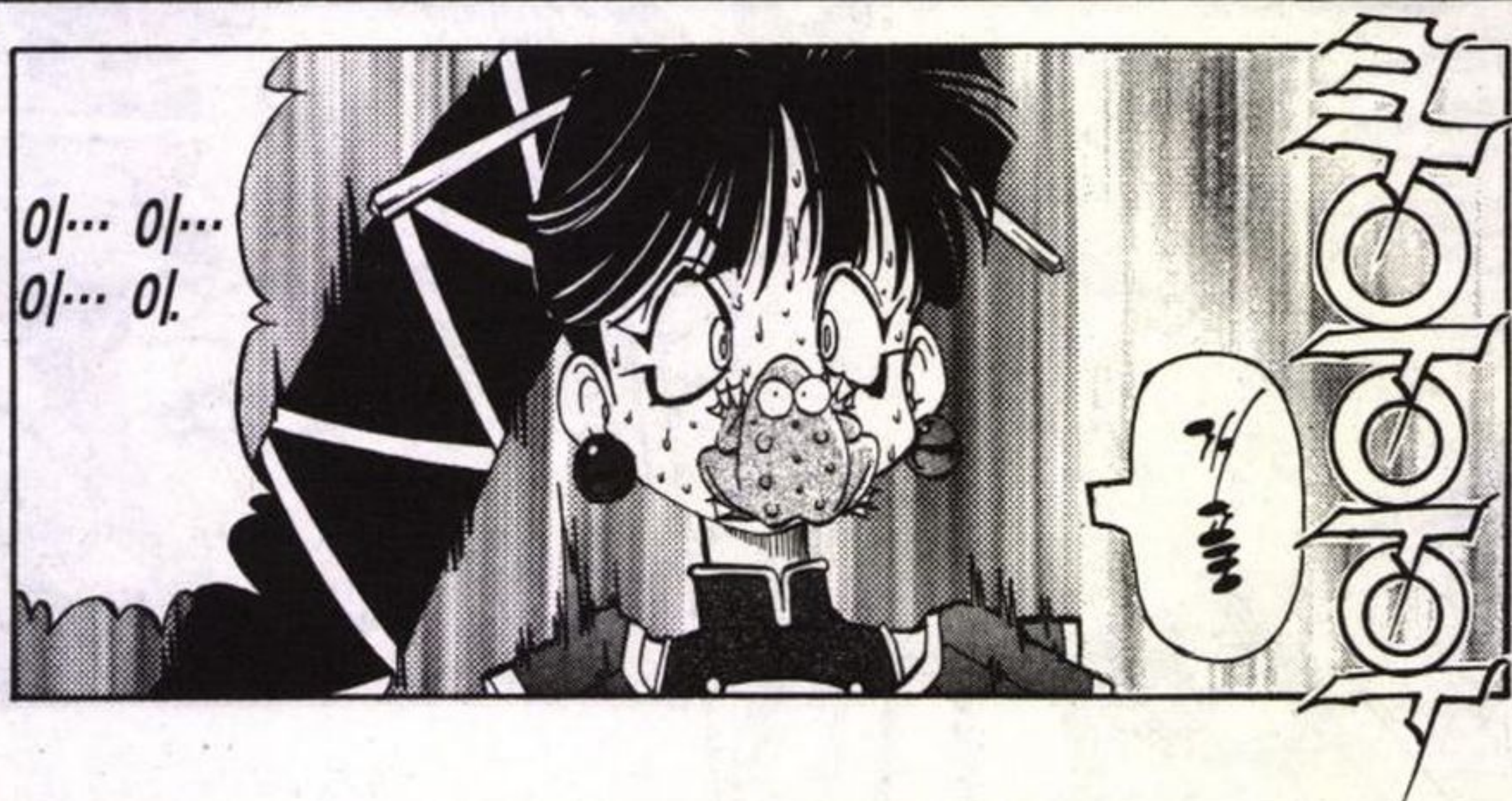
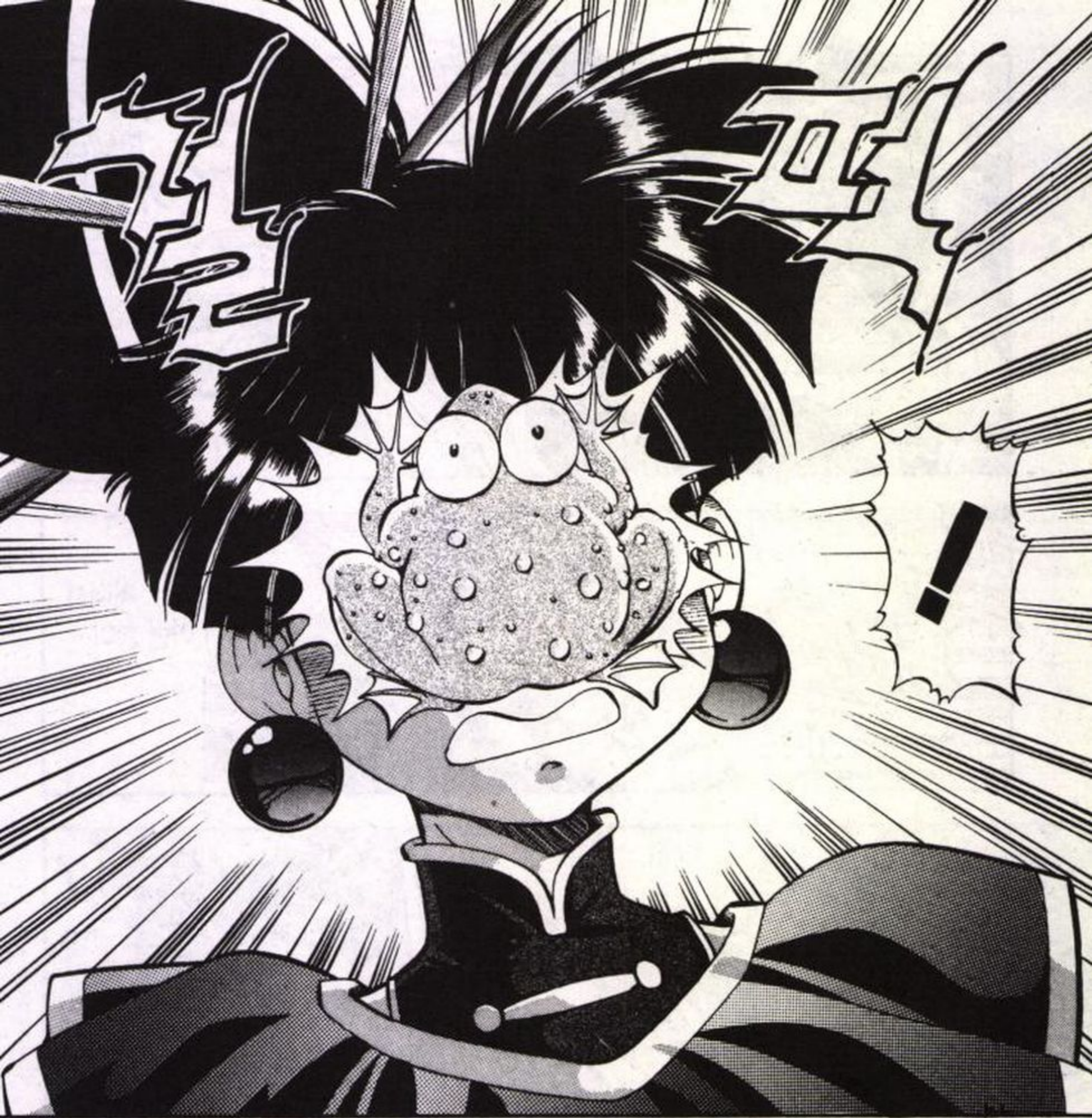
크리오 그만 단념하고 계약을 맺으라구.
안 그러면 또 개구리다.
히—잉
조금 야하다~.
으…
휴우.

키야아아악—

콰쾅

어라.

해냈어.

바보.

철
퍽
!
크아아아
개굴
이… 이…
이… 이.

힘내라, 가루다 !

어디서 이런 힘이…

!

자 ! 이걸 받아라 !

크리오

주… 주인님 ?!

가루다
캬아
쿵
퍼벙
히—얍
콰아아앙

과학 실험실

나도 가르쳐 줘.

아~!

탁

미스트랄

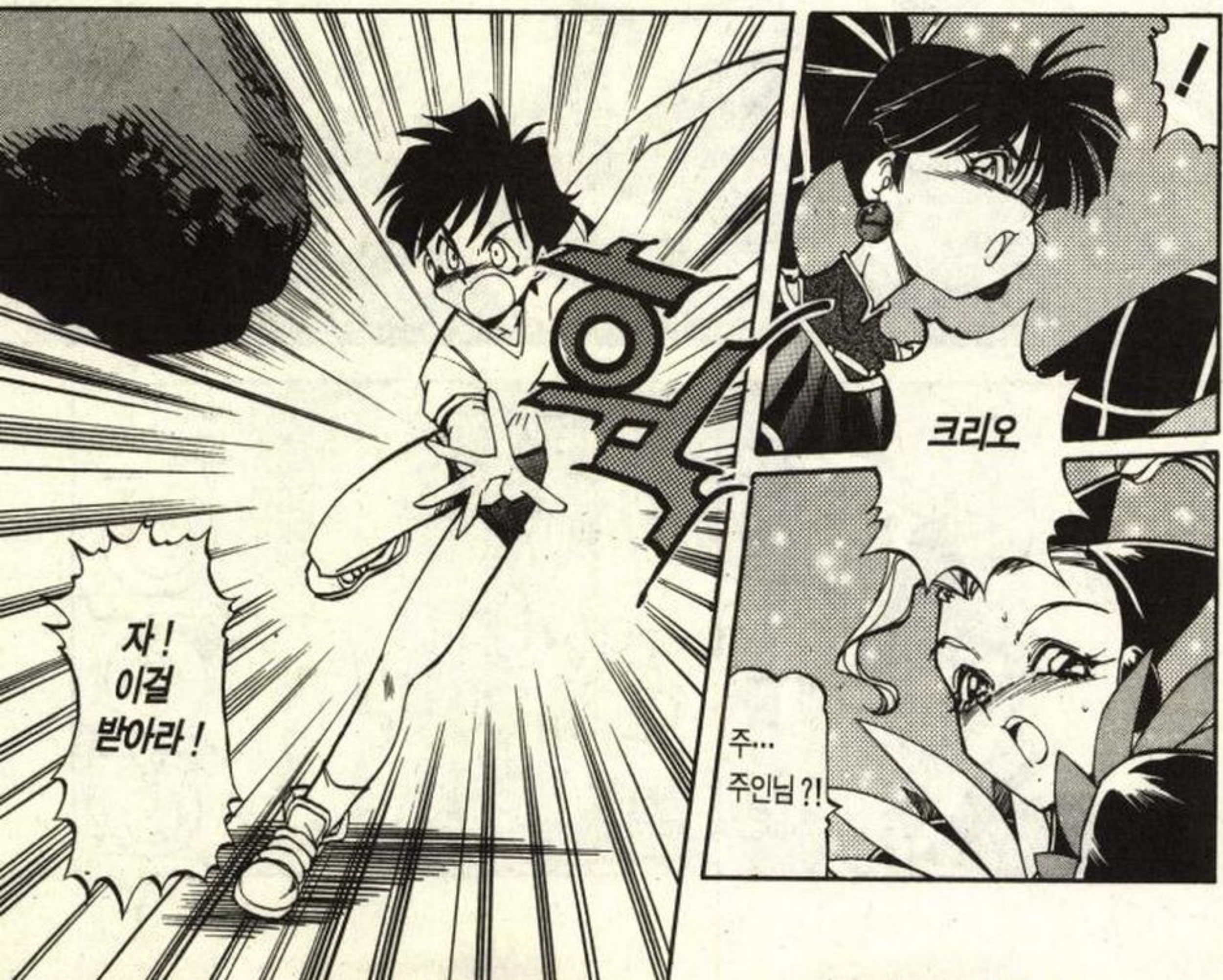
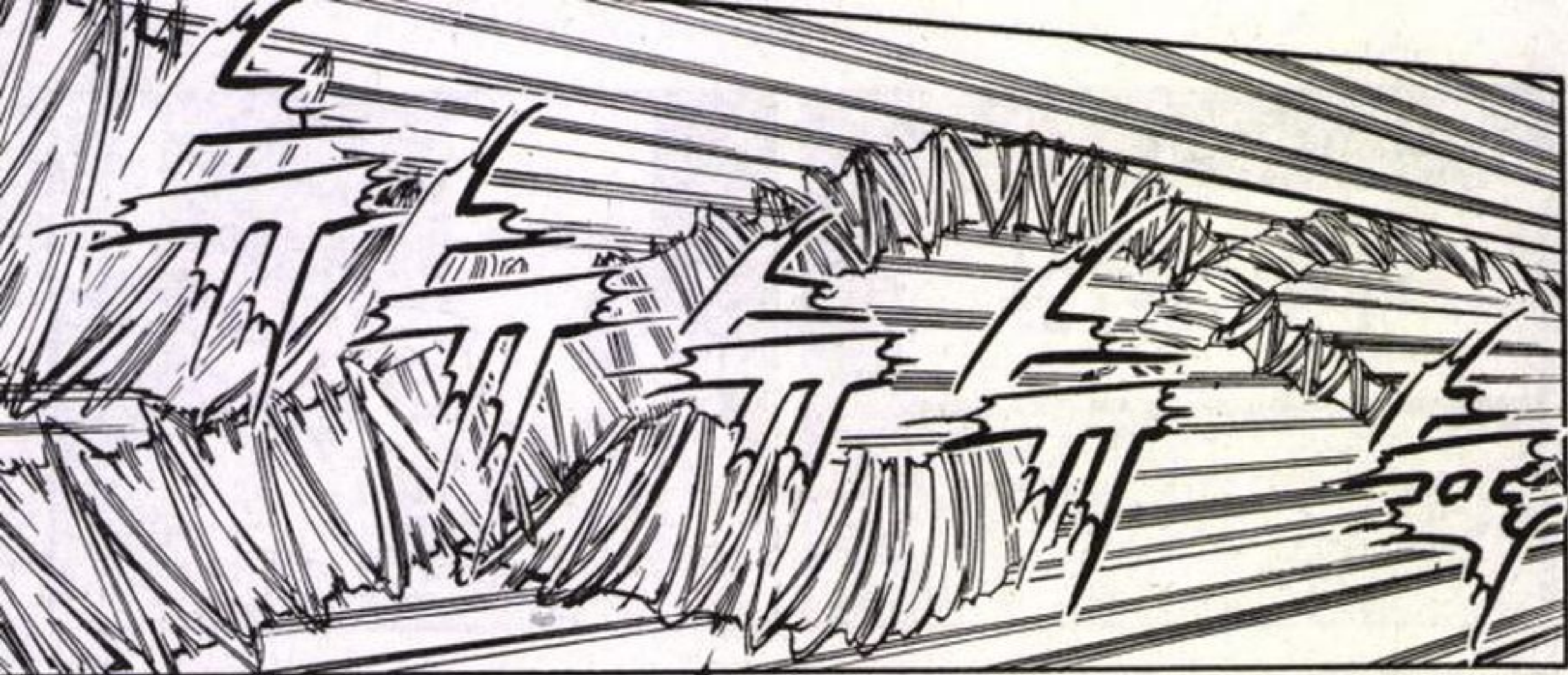
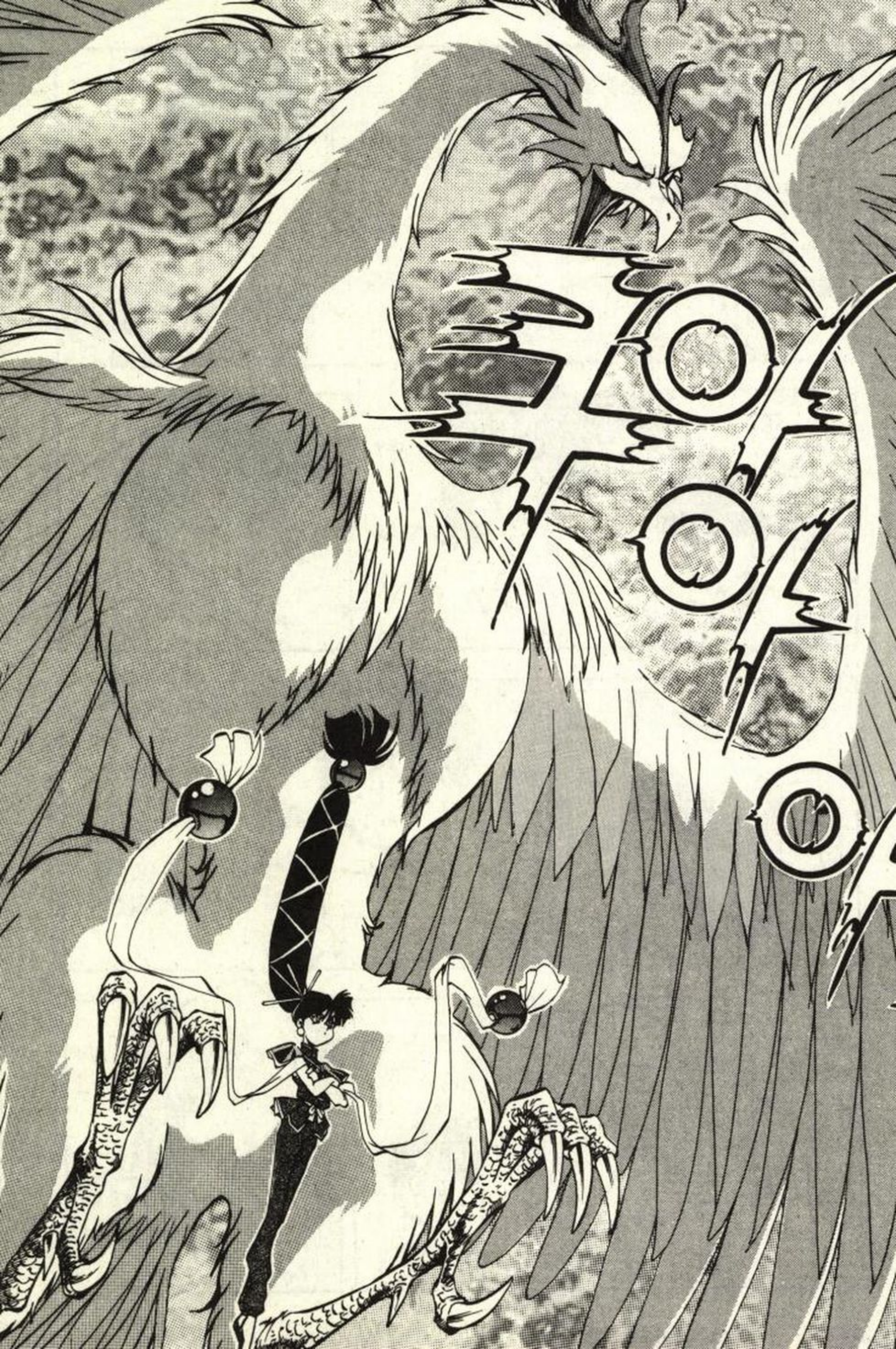
이거다!

윽.

꼼지락

꼼지락

무… 무슨 수를 써서라도 말려야 돼.
이 상황에서 우리가 뭘 어쩌겠어 ?!
약점이라도 있다면 모를까…
약점…
앗 !
왜 ?
저~ 이게 힌튼데, 알에서 태어난 늪의 주인. 하나가 셋, 셋이 다섯, 다섯이 넷… 뭔지 알겠니 ?
알이 세 개 ? 갑자기 웬 퀴즈야 ?
음~
혹시 … ?!
생각 나는 거 있어 ?!
혹시 실험실에 있는 그거 아닐까. 숫자는 다리와 꼬리를 말하는 거구.

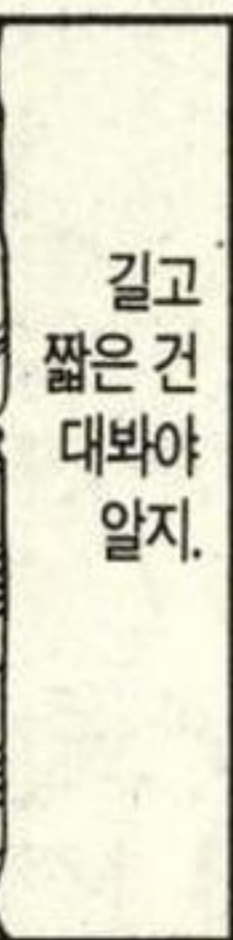
나와라
가루다 !

스카라비

황금과 청, 홍이란게 이런 의미였구나.

저건 또 뭐야?

퍼엉

버큐럼

내 진짜 실력을 보여 주마!

길고 짧은 건 대봐야 알지.

날 이길 수는 없을 걸.

초록의 투혼

우리,
황금과 청이
합쳐질 때
제 3의 힘
'초록'을
불러온다.
합체하는군。
반짝
반짝
반짝
반짝
반짝

푸슝
푸슝
푸슝
앗
역시 만만치 않아.
장난이 아닌 걸.
어때? 이제 정신이 드니?
슈페르, 힘을 빌려 줄래?
그래 힘을 합치자!
어쩔 셈이지?
엇!

재밌군,
꽤 설치는데.
하지만,
내 상대는
안 될 걸.

어쩔 수 없군.

주인님
잠깐
피해
있어요.

응…
알았어.

자
어서 가자!

뭐야
도대체.

무서워
잉~

스카라비!

그만 둬. 그렇지 않으면 후회하게 될걸!

어! 다른 게 또 나왔어.

엑센티어, 슈페르

대체 재들은 다 뭐야?

난 엑센티어나 슈페르하곤 달라.

너만 없으면 난 완전히 자유라구.

재 뭐니?!

서… 설마.

타쿠미!

그래서, 넌 죽어줘야 겠어.

그렇게는 안 될걸. 크리오!

으~악

잰 또 뭐야?
조심해. 홍의 마신이야.
홍의 마신…? 아는 사람이야?
그렇다. 난 홍의 마신 크리오 이제야 봉인이 풀렸군.
이제 난 자유다!
어서 학교를 원래대로 해 놔. 크리오.
이건 주인으로서의 명령이야.
주인이라구? 누가? 계약도 안 했는데 너 같은 꼬마를 주인으로 인정할 것 같애?

챠링
챠링
챠링

뭐… 뭐야
이건
여…
열린다.
제 3의
문이야.
이
잉

키잉

마법진?!

RUB M
MEDICUM
VIOLACEUM
MIRIDE
CAERULEUM
FLAVUM

쿵

슈우우웅

갑자기 왜 밤이 된 거야?

선생님 하고 애들은?

설마 세 번째 마신이…?

뚝 뚝

번뜩

팍

이런!
뻐어엉
켁.
휘—청
타… 타쿠미.
미안 타쿠미.
피 나잖아.
또옥

골ㅡ인!
출렁
재 여자 맞아?
나이스~ 진아~ 화이팅~
타쿠미, 위험해!
뭐?
……
재 정말 대단하지! 남자보다 잘하네.
탁 탁 탁 탁
세 번째 마신은 대체 어떤 녀석일까?

대체 뭘 읽고 있는 거야?

아, 아야또…

뭐야? 표지는 근사한데 속엔 아무것도 없네?!

이 책은 주인님한테만 보인다구요…

정말 이네!

그래?

그냥 연습장이야 하하하.

너희 옷 안 갈아 입을 거야? 체육시간이야.

알았다구.

혹시 너희들 우리랑 같이 옷 갈아입지는 거니?

아~ 니!

황금의 마신과 청의 마신이 함께 태어날 때, 최후의 마법진이 열려 제3의 마신도 눈을 뜬다.

이거 되게 어렵네…

그는 홍의 힘을 쓰고, 그 힘은 불꽃처럼 하늘에서 춤추며 별들을 대지에 떨어뜨린다.

왠지 무시무시한 걸…

황금이 엑센티어고, 청이 슈페르… 마지막은 홍이라…

어떤 의미라도 있는 건가?

홍의 마신, 그는 알에서 태어난 늪의 주인을 싫어하며

웬 수수께끼!

하나가 셋, 셋이 다섯, 다섯이 넷. 이것이 늪의 주인이 될 때 사용하게 되리라.

아~ 머리 아파!!!

다녀오세요!

허둥
지둥

아참!

탁

그런데…
학교 갈 시간
아닌가요?

사뿐

5—2

사뿐

이 책 역시
주인님한테만
보이죠.

그~ 래

펑

후훗,
곧 만나게
될 거예요.

세…
세 번째라면
아직 한 명이
더 남았다는
얘기야?!

그 책에도 씌여 있지만,
세 번째 마신은
조심해야 할 걸요.
만만치 않거든요.

근데, 혹시 내 교과서 못 봤어?

아니!

슈페르가 보고 있는 것 같은데요?

슈페르!

국어

사회

자연

산수

말도 안하고 가져가면 어떻게 해?

국어

산수

미안~. 하지만 이 세계에 적응하려면 공부를 좀 해야죠.

주인님도 우리들에 대해서 공부를 해 둬야 할 걸요.

우~ 와.

오잉? 이게 대체 뭐야!!

아, 좋은 아침이에요 주인님!

으이구.

벽장을 이렇게 만들어 놓으면 어떻게 해?

엄마한테 들키면 큰일 난다구!

걱정하지 말아요

여긴 주인님만 볼 수 있다구요

그렇다면 다행이지만~

후우~

파격연재

마스터 칠드런

제2화
새로운 여신 등장 편

상상을 초월하는 코믹 액션 만화!!

YOKOU ITO

'98 SPRIS WINTER TREND SITE —

함께 뛰는 한국인

올겨울엔 다운자켓+ 폴라티면 뜬다~

Wow~떴다!

다운자켓을 사면 폴라티는 덤이라구?

[Spris Plus Festival]

나, 안뜬사람!

스프리스에서 다운자켓을 구입하시면,
산뜻한 목폴라 티셔츠를 드립니다.

· 기간 : 11/1~11/30
· 장소 : 스프리스 전국매장

(주)금화스포츠 · TEL : 3442-2450(代) · E-mail : kspris @unitel. co. kr

• 종로직영점 723-7537 • 명동직영점 778-6873 • 대구직영점 425-5849 • 롯데본점(백) 779-7978 • 롯데잠실(백) 417-5631 • 신세계본점(백) 318-7758 • 신세계영등포(백) 634-8717 • 경방필(백) 678-4464
• 현대무역(백) 3467-6631 • 현대압구정(백) 3438-6219 • 현대천호(백) 478-6709 • 신세계천호(백) 486-9886 • 현대신촌(백) 3141-9368 • 상계미도파(백) 3391-6295 • 신세계인천(백) 434-6817
• LG구리(백) 552-2913 • 신세계 광주(백) 366-9187 • 화양점 462-7271 • 이태원점 798-2626 • 목동점 643-6236 • 연신내점 359-8999 • 동대문점 237-3811 • 영등포점 671-1749 • 신포점 773-9570
• 부천점 663-4848 • 부평점 501-1155 • 문정점(아울렛) 3401-1145 • 중계점(아울렛) 977-3574 • 분당점 709-6995 • 의정부점 856-4824 • 평촌점 381-9966 • 안양점 449-8207 • 수원남문점 255-0699
• 평택점 658-0559 • 안동점 841-3435 • 대천점 932-1122 • 원주점 732-0460 • 춘천점 54-4841 • 강릉점 646-9395 • 대구동성로점 427-6240 • 대구동아쇼핑점 251-3322 • 대구동아수성점 780-2461
• 대구동아본점 429-4330 • 부산리베라점 742-2451 • 부산서면롯데점 806-6762 • 울산점 245-3153 • 창원점 61-2558 • 구미점 451-0011 • 대전중앙점 254-9955 • 대전엔비점 252-6133 • 청주점 57-3043
• 천안점 556-9200 • 광주서방점 512-0869 • 광주충장로점 234-1818 • 목포점 42-7328 • 순천점 53-2237 • 영주점 631-5990 • 진주점 747-6615 • 전주점 85-0457

한국 스포츠유통의 지킴이-

SPRIS